

5/98

CYBERMED

KRANK DURCH VIDEOBLAISE: MANIAC HILFT

S. 45 / ab 5,90,- bis 145,- / Li 3400 / Pts 676,  
inkl. 27,- / ab 7,30,- bis 140,- / dir. 90,- / Lire 8.400

DM 5,90

# MANIAC

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN

BIG IN JAPAN

## Tokyo Game Show

Playstation und Saturn im Spielerausch

DIE TOTALE ÜBERSICHT

## 80 Spiele für Nintendo 64

Kauftips & Neuheiten



2 RIESEN  
2 POSTER

132 SEITEN SPIELSPASS

Playstation

# Sensationen

16 SEITEN

TIPS & TRICKS

TAKTIKEN Diablo

PLAYERS GUIDE Alundra

KOMPLETT Resident Evil 2

NEU Virus 2000

86% Bushido Blade 2

86% Gex 3D

88% Forsaken

84% Need for Speed 3

86% Diablo



4 398044 105901 05

GRAFIK-OVERKILL: SWORD & BLOOD DEFINIERT DAS BEAT'EM-UP-GENRE NEU



# COLIN MCRAE - EIN

Colin McRae ist der erste britische Rallye-Weltmeister. Bereits im zarten Alter von zehn Jahren, als er mit seiner Motocross-Maschine durch's Unterholz pflügte, hat McRae den Grundstein für eine atemberaubende Karriere gelegt. Mit 24 Jahren gewann er die World Rallye Championship – und wurde zum jüngsten Sieger in der Geschichte dieses prestigeträchtigen Wettbewerbs.

Seit jenem denkwürdigen Tag im Jahre 1995 ist Collin McRae einer der Superstars des Rallye-Sports. Von seinen Fans auf der ganzen Welt wird er als geborener Sieger und furchtloser Haudegen gefeiert.



Rückblende: Zehn Jahre nach Beginn von McRae's Karriere, mitten im dampfenden Regenwald von Bagerpang, Sumatra. Ein Pulk erwartungsvoller Zuschauer hat sich am letzten Abschnitt eines knallharten Rallye-Parcours zusammengedrängt. Starke Regenfälle haben den schlammigen Kurs in eine gefährliche Rutschbahn verwandelt. Die Streckenführung ist mörderisch: Nach einer engen S-Kurve folgt eine



langgezogene Gerade, die nach hundert Metern in eine 90-Grad-Biegung mündet. Direkt dahinter lauert eine tückische Engstelle auf einer schmalen Brücke.

Das dumpfe Grollen eines mächtigen Vierzylinders kündigt von einem weiteren Teilnehmer. Sekunden später donnert Colin McRae's

blau-gelber Subaru mit brachialem Tempo um die Kurve. Auf dem schlüpfrigen Untergrund, den ein normaler Personenwagen nicht mal mit



30 Stundenkilometern bewältigen könnte, hält McRae seinen Boliden durch konstantes Gasgeben in der Spur. Vor der S-Kurve tritt er mit voller Kraft auf die Bremse – so stark, als würden



## SCHNELL UND DRECKIG

- 12 Fahrzeugtypen je vier mit Zwei- und Allradantrieb und vier Classic Cars, wie der legendäre Audi Quattro
- 48 aufwendig gestaltete Rennstrecken und acht Super Special Stages in acht Ländern
- Unterschiedliche Klimabedingungen und Fahrbahnbeschaffenheiten
- Tag- und Nachtfahrten
- Unterschiedliche Fahrzeugeinstellungen
- Vier Kameraperspektiven, inklusive der spektakulären Helm-Kamera
- Fahrzeugschäden wirken sich direkt aufs Handling aus und werden an den Check-Points repariert
- Virtueller Beifahrer versorgt den Spieler per Sprachausgabe mit Streckenhinweisen, ohne ihm landet man im Acker
- Unterstützung von 3-D-Beschleunigerkarten



Codemasters, die Schöpfer von TOCA Touring Car Championship, präsentieren mit Colin McRae Rally die ultimative Rallye-Simulation für PlayStation und PC. Dieses beeindruckend realistische Rennspiel bringt die ganze Faszination des Rallye-Sports und die Fahrkünste des vielleicht schnellsten Fahrers aller Zeiten auf den Bildschirm.

Colin McRae Rally versetzt den Spieler direkt in die Schalensitze weltbekannter Rallye-Boliden, und läßt ihn den Geschwindig-

keitsrausch und die Grenzen des Fahrzeug-Handlings bei einem Tempo von 260 Stundenkilometern am eigenen Leib verspüren. Im ständigen Kampf gegen ein gnadenloses Konkurrentenfeld und die Kraft der Elemente, muß der Spieler eng gesteckte Zeitlimits unterbieten, um alle 48 Kurse in 8 Ländern befahren zu können.

Rallye-Weltmeister Colin McRae hat all sein Expertenwissen in die Entwicklung des von ihm offiziell lizenzierten





# RALLYE-KARRIERE

ANZEIGE

sich die Pneus auf knochentrockenem Asphalt befinden.

Dann wieder Vollgas – mit selbstmörderischer Geschwindigkeit sucht sich der Subaru auf der Ideallinie seinen Weg durch die Doppelkurve. Durch geschicktes Gegensteuern und virtuoses Spiel mit dem Gaspedal bekommt der Rallye-Profi das kurzzeitige Aufschaukeln seines Fahrzeugs in den Griff. Ein erleichtertes und anerkennendes Raunen geht durch die Reihen der Zuschauer. Noch nie haben sie einen Fahrer erlebt, der einen 300 PS starken, mehr als eine



Tonne schweren Viertürer derart rasant und gekonnt über die Strecke zirkelt. Der Weltmeistertitel ist der vorläufige Höhepunkt der Bilderbuch-Karriere des schnellen Briten. Auch in der letzten Saison hat ihm seine rauhe, schnelle Fahrweise die meisten Siege eingebracht – leider streikte sein Bolid auf dem Weg zum zweiten Weltmeistertitel. Dennoch wurde eine Tatsache wieder und

## COLIN MCRAE - SEINE ERFOLGE

1997: Network Q / RAC Rally,  
Tour de Corse, 555 Safari Rally,  
Sanremo Rally, API Rally Australien



### Höhepunkte 1989-1996:

1996: World Rally Championship: Vize-Weltmeister  
1995: World Rally Championship: Weltmeister  
1994: Network Q / RAC Rally: Erster Platz  
1993: Rally of New Zealand: Erster Platz  
1992: Britische Rally-Meisterschaft  
1991: Britische Rally-Meisterschaft  
1990: British Open Rally: Zweiter Platz  
1989: British Open Rally: Erster in seiner Klasse

wieder bestätigt: Colin McRae ist der talentierteste Rallye-Fahrer der 90er Jahre – und einer der schnellsten aller Zeiten.



## MCRAE'S KRAFTPAKET: SUBARU IMPREZA WRC

**Motorbauart:** Boxer  
**Zylinder:** 4  
**Hubraum:** 1994 cm<sup>3</sup>  
**Leistung:** 300 PS bei 6500 U/min  
**Max. Drehmoment:** 450 Nm bei 4000 U/min

**Getriebe:** Sechsgang H-Schaltung  
**Antriebsart:** Allrad  
**Leergewicht:** 1210 kg  
**Beschleunigung:** 0 auf 100 km/h in 3,8 s

Wie es sich für eine anständige Simulation gehört, kann der Spieler sein Fahrzeug vor dem Rennen ordentlich tunen: Das Spektrum reicht von verschiedenen Reifentypen über die korrekte Fahrwerksabstimmung bis hin zu Feinheiten wie der Bremsen-Justage.

Bei der Ausgestaltung der zahllosen Rennstrecken war die Balance zwischen Realismus und Spielspaß oberstes Gebot. Die fiktiven Kurse bieten dem Spieler einen optimalen Mix aus ungetrübter "Freude am Fahren" und knallharter Herausforderung.



Betrachten Sie die Bildschirm-Action aus vier verschiedenen Kamerawinkeln – inklusive der realistischen Helm-Kamera



Der erfolgreiche Subaru Impreza WRC von Colin McRae – hier als authentisches 3-D-Modell mit lebensnahen Crash-Eigenschaften.



## AB SOMMER '98



Codemasters®

www.codemasters.com



# Doktorspiele



**theme HOSPITAL**



Ziehen Sie Bilanz und  
die Betten ab. Das  
ansteckendste Spiel  
seit Theme Park.

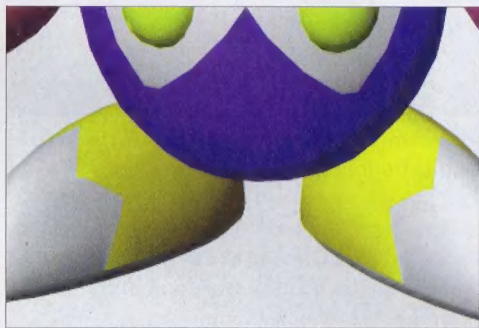
© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Theme Hospital and Theme Park sind  
Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind  
eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. PlayStation und  
sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.



[www.bullfrog.co.uk](http://www.bullfrog.co.uk)







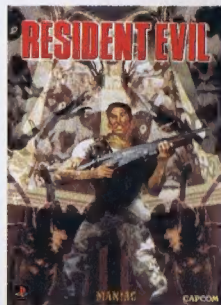
"Klonoa" (Namco, 1997)

## IM LAND DES LÄCHELNS

Japan-Reisen sind immer eine knifflige Sache: Erstens versteht man kein Wort, zweitens ist alles so eng und drittens ist das Essen sauteuer. Also schickt die MANIAC seit Jahren Fernost-Petischist Winnie nach Tokyo, um die örtlichen Spiele messen zu besuchen. Mitte März jettete Winnie zum dritten Mal 'gen Osten – Anlaß war die Tokyo Toy Show. Hin- und Rückflug waren perfekt gelimt, um den Artikel gerade noch in diese Ausgabe zu packen. Während die Rest-Redaktion mit Überstunden Winnies fünftägigen Geisha-Trip kompensierte, machte unser Globetrotter eine unangenehme Entdeckung: Nach dem ersten Rundgang auf der Toy Show konnte sich Winnie zwar vor Kuschelbären und Lego-Steinen kaum retten, doch wo waren die Video-spiele? Nach nervenaufreibenden Gesprächen und Tele-fonaten mit freundlichen, aber englisch-unkun-

digen Tokyotern reifte langsam die Erkenntnis, daß uns nicht die Tokyo "Toy" Show, sondern die Tokyo "Game" Show interessierte. Kurz vorm Herzinfarkt erfuhr Winnie, daß die richtige Messe exakt am Rückreisetag beginnen würde. Also erneut zum Telefon und den Flug umbuchen – bei einem supergünstigen Graumarkfflug gar nicht so einfach. Doch Winnie rettete sich auch aus dieser mißli-chen Lage und durfte (gegen saftigen Aufpreis)

einen Tag später fliegen – den spannenden Messebe-richt von der richtigen Tokyo-Show im Gepäck. Zuhau-se erwartete ihn ein ungeduldiger Olli, um die Mitbring-sel in Empfang zu nehmen – neben aktuellen N64-und Playstation-Titeln vor allem Handheld-Spiel-sachen...und ein Veranstaltungskalender der Tokyoter Messe mit exakten Datumsangaben.



Wir halten unser Versprechen: In dieser MANIAC findet Ihr den zweiten Teil unseres Giganto-Posters zu "Resident Evil 2". Wenn Ihr das aktuelle Poster mit dem aus der letzten MANIAC kombiniert, erhaltet Ihr ein (alp-) traumhaftes Evil-Plakat der Dimension 118x82cm (siehe rechts). Auf der Rückseite haben wir als Bonus das beliebte Postermotiv des ersten "Resident Evil" platziert. Viel Spaß!



# MAN!AC

## NEWS



**10 Live aus Japan: Tokyo Game Show**  
Winnie berichtet von der japanischen Mega-Messe und verrät die wichtigsten Spiele-Neuheiten des Jahres: Playstation- und N64-Highlights im MAN!AC-Visier!

**6 So waren die alten Rittersleut: Sword & Blood**  
Spezialeffekte im Überfluß: Der Prügel-Scroller führt Playstation-Krieger in neue Grafik-Dimensionen.

**18 Killerviren: Virus 2000**

Nach zehn Jahren bringt Spiele-Pionier David Braben seine mörderischen Amiga-Viren auf die Playstation.

**22 Im Visier des Computers: Wargames**

Echtzeitstrategie mit prächtiger 3D-Optik: MGM simuliert den dritten Weltkrieg – und Ihr seid mittendrin!

**24 Geschichten aus der Gruft: Medieval**

Keine Chance für dunkle Mächte: Das Klapperskelett Sir Dan vertreibt böse Polygon-Geister auf der Playstation.

**26 Sauerei im Sagenland: Tomba**

Dem Schweinepack keine Chance: Nachwuchs-Tarzan Tomba schlägt sich durch japanische Märchenwelten.

**36 Nachrichten**

Brandaktuelle Informationen rund um's Videospiel

**39 Spiele-Schnipsel**

Aktuelle Infos zu neuen Videospielen

**24 Ratten-schwanz und Krähenfuß: Bei "Medevil" lernt Ihr die Feinheiten mittelalterlicher Hexerei und werdet sogar wiederbelebt!**

**22 Nach "Command & Conquer" ein neuer Echtzeit-Krieg: "Wargames" führt virtuelle Playstation-Generäle in die dritte Dimension.**

**18 Statt winziger Keller-asseln und Spinnen greifen Euch bei "Virus 2000" Bulldozer-ähnliche Insekten an: MAN!AC zog exklusive Infos zum Kultspiel-Sequel an Land.**

**6 Schlagab-tausch im Mittelalter: Der Prügel-Scroller "Sword & Blood" setzt auf der Playstation neue FX-Maßstäbe.**

## FEATURES

- 34 Der Nintendo-64-Spielekatalog**  
Viele Spiele, wenig Durchblick: MAN!AC bewertet alle PAL-Module, gibt hilfreiche Import-Tips und verrät, auf welche Titel sich N64-Fans bis zum Sommer freuen dürfen.
- 102 Krank durch Videospiele: Die MAN!AC-Patientenfibel**  
Wir decken ein höchst ansteckendes Gesundheitsproblem auf und verraten die besten Heilmethoden

## TIPS & TRICKS

- 115 Last Resort**  
Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen
- 118 Player's Guide: Alundra, Teil 1**
- 122 Taktiken & Tabellen: Diablo, Teil 1**
- 124 Player's Guide: Resident Evil 2**
- 117 Codes für Gamebuster**
- 117 Profi-Tip: Castlevania – Symphony of the Night**

## RUBRIKEN

- |                                |                                     |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| <b>5 Editorial</b>             | <b>108 Leserbrief</b>               |
| <b>55 So bewerten wir</b>      | <b>110 Replay: Action-Adventure</b> |
| <b>94 Impressum/Inserenten</b> | <b>112 Kleinanzeigen</b>            |
| <b>106 Handheld</b>            | <b>114 Knowhow</b>                  |
| <b>107 Abo-Anzeige</b>         | <b>130 Vorschau</b>                 |





# PRESENTS

## TESTS



94 Atlantis



99 Beast Wars



78 Chill



88 Diablo



80 Forsaken



84 Dark Omen



98 House of the Dead



83 Last Report



56 Gex 3D



100 Lucky Luke



76 Need for Speed 3



78 Olympic Hockey 98



96 Panzer Dragoon Saga



99 Pax Corpus



79 Reboot



92 Resident Evil 2



86 Snow Racer '98



95 SF Collection



## IMPORT-TESTS



44 1080 Snowboarding



53 Arkanoid Returns



54 Battle Garegga



52 Bushido Blade 2



46 Dead or Alive



54 Powerdrift



48 Tenchu



50 Triple Play '99



56 Winning Eleven Perfect



49 X-Men



50 Zero Pilot





# So waren Rittersleute

**Nach "Fighting Force" sind Prügelscroller wieder im Kommen: So arbeitet der französische Entwickler Toka mit Hochdruck an der Special-FX-Schlacht "Sword & Blood".**

**5** crollende Prügelspiele kommen der 32-Bit-Kundschaft selten unter: Während auf Super Nintendo und Mega Drive Schlägerperlen wie "Final Fight" und "Streets of Rage" hoch über einer Masse an mittelmäßigen Comic-Umsetzungen thronen, kämpfen sich Playstation-Fans zum x-ten Mal durch die Hinterhöfe von Eidos' "Fighting Force".

"Burning Road"-Entwickler Toka erbarmt sich dem Notstand und werfelt mit "Sword & Blood" an dem inoffiziellen Nachfolger zur mittelalterlichen Barbarenschlacht "Legend" für das Super Nintendo. Anlaß der rabiaten Keilerei ist der Machtkampf zwischen dem König von Tokavia und seinem Bruder, der mit Hilfe des teuflischen Zauberers Soulthief die Herrschaft an sich reißen



Jedes Monster wurde auf einer Workstation entworfen und per Motion Capture-Technik animiert.



Eismagie gegen Werwölfe: Jeder Zauberspruch reduziert Euren Vorrat an Zaubersand.



Kampfgetümmel im tiefen Wald: Bäume und Büsche im Vordergrund werden beim Vorübergehen für einige Augenblicke transparent.

möchte. Soulthief stellt dem Rebellen ein mächtiges Heer an Monstern und Barbaren zur Verfügung, als Gegenleistung ver-

langt er die frommen Seelen der Schlachtopfer. Nur zwei furchtlose Helden wagen es, der Ungeheuerarmee gegenüberzutreten: Axel und Tara sind die persönlichen Leibwächter des Königs und ziehen in den Kampf gegen den bösen Zauberer. Ein dritter Monsterjäger versteckt sich in den Wäldern von Tokavia – nur wahre Joypad-Helden dürfen seine Klinge führen.

Allein oder zusammen mit einem Freund



Der Superschlag kostet Euch spirituelle Energie und streckt alle Feinde im Umfeld nieder

Laßt Euch nicht zurückdrängen: Die Feuerwände sind tödliche Fallen.



# die alten



Her mit der Waffe: Morgensterne und Keulen dürft Ihr Euren Gegnern abnehmen.

zieht Ihr durch die 30 Polygon-Szenarien von Tokavia: Euer Weg führt durch düstere Wälder, enge Bergpässe und vorbei an rauschenden Wasserfällen zu der Burg von Soulthief. Da die Zeit drängt, verzichtet Ihr auf Euren Schönheitsschlaf und zieht auch bei Nacht in den Kampf. Ihr behaltet immer ein Auge auf dem Countdown, selbst strömender Regen kann Euch nicht aufhalten. Alle paar Schritte fallen Euch niederträchtige Halunken an: Werwölfe schlagen mit ihren messerscharfen Krallen, Ritter und Barbaren greifen mit Speer, Axt und Morgenstern an. Verwunschene Wildsäue blocken Eure Hiebe mit dem Schild und teilen unbarmerzig Kopfnüsse aus. Auch richtigen Ungeheuern müßt Ihr trotzen: Zischende Echsen flambieren Euch mit ihrem Feueratem, eine bildschirmfüllende Schleimfliege knackt Eure Rüstung wie eine Nußschale. Hinzu kommen Wassergräben, Feuerwände und schießende Katapulte, die Eure Mission zusätzlich erschweren.



Rache für die Erfindung der Fliegenklatsche: Ein teuflisches Insekt beißt Euch auf dem Dorfplatz zu Tode.

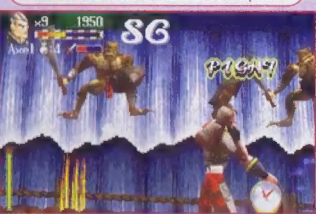


Die Action-Kamera dreht und zoomt um Euch herum: Springen Monster von oben in den Weg, schwenkt sie nahe zum Boden.

Natürlich beherrscht auch Ihr beinaherte Kampftechniken und mischt die Schurken mit Kicks und Hieben auf. Hat der Gegner eine Waffe, könnt Ihr sie ihm klauen und damit selbst draufhauen: 30 verschiedene Animationen für jede der neun Waffen garantieren ein reichhaltiges Schlagsortiment. Mit Axt, Morgenstern und Stachelkeule schmettert Ihr Eure Gegenüber zu Boden, Schwert und Speer nutzt Ihr für flinke Combos. Mit der Amburst erledigt Ihr ferne Kontrahenten, herumstehende Fässer schleudert Ihr auf mehrere Gegner gleichzeitig. Jede Waffe besitzt einen individuellen Energiebalken, nach ein paar Schlägen ist das Mordinstrument unbrauchbar. Wer kräftig austeiht, sammelt spirituelle Energie und beherrscht einen tödlichen Superschlag, der alle Gegner in nächster Nähe niederstreckt. An versteckter Stelle ergattert Ihr zudem ein Säckchen Zaubersand, das Ihr für Eis- und Feuerzaubersprüche nützt.



Strömender Polygon-Regen erwartet Euch bei nächtlicher Wanderung: Im Dunkeln seid Ihr ein leichtes Opfer.

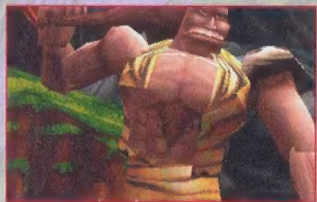


Doch selbst der tapferste Held spürt mal eine Keule an der Rübe: An ausgesuchten Stellen entdeckt Ihr Vorratskisten mit saftigen Rinderkeulen und Brotlabern, die Euch neue Kräfte schenken. Manche Monster hinterlassen ihre geraubten Goldketten und Dukaten, die Ihr für Extraleben und Punkte eintauscht. Um bei all der Action nicht den Überblick zu verlieren, weist Euch ein Kompaß mit roten und blauen Pfeilen Richtung und Entfernung der aktuellen Wegelagerer. Damit alle Monster und Helden möglichst real erscheinen, hat Toka ein paar Dummy-Rüpel im Motion-Capture-Studio digital aufgezeichnet. Dies fällt Euch nicht nur im Kampf, sondern auch bei den düsteren Zwischensequenzen auf. Statt protziger FMV-Schnipsel nutzt Toka die Grafik-Engine des Spiels für die Handlungs-Intermezzi. Die Stimmung auf den Siedepunkt bringt die ständig drehende und zoomende Action-Kamera: Massenkeilereien verfolgt Ihr aus sicherer Entfernung, auf Brücken seht Ihr Euren Helden von schräg unten, während Euch Diebesgesindel von oben anspringt. Transparenzeffekte sollen die lineare Schlacht räumlicher gestalten: Im Wald stehen Bäume und Büsche im Vordergrund, in den Bergen schaut Ihr durch einen Felsen. Dank Gouraud-Shading werfen Fackeln geheimnisvolle Schatten. oe



"Legend" auf dem Super Nintendo war zwar spaßig, wurde auf Dauer aber langweilig.

Der inoffizielle Vorgänger "Legend" erschien 1993 für das Super Nintendo. Der Ursprung ist bei "Sword & Blood" (Ex-Arbeitstitel "Legend 3D") deutlich zu erkennen: Waffen wie Speer, Schwert und Morgenstern gab es bereits im Vorläufer, auch die Magiesäckchen für Zaubersprüche blieben erhalten.



Statt FMV-Schnipsel erwarten Euch in den Handlungssequenzen flüssige Echtzeit-Animationen

**TITEL**  
Sword & Blood  
**HERSTELLER**  
Toka  
**SYSTEM**  
Playstation  
**BRO-RELEASE**  
September  
**FX-geladener Prägelschroller im dunklen Mittelalter: Vermöbelt die Monsterarmee und stellt Magier Soulthief.**





# Tokyo Game Show '98 Jubelfeier auf 32-Bit

*Die Playstation war der Star der größten Videospielemesse der Welt, auch Segas Saturn spielte in Tokyo eine wichtige Rolle: Statt spannenden N64-Neuheiten entdeckten wir in Tokyo massig Spiele für zwei rüstige 32-Bitter.*

**W**ährend Nintendo im November zur "Spaceworld"-Messe rief (siehe MANIAC 1/98) versammelten sich Sony, Sega & Co. im März zur "Tokyo Game Show". Dieses Spieleereignis ist eine Bühne für Neuheiten und Weltpremieren – MANIAC machte sich auf den Weg nach Japan.



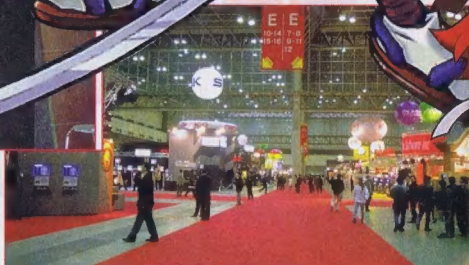
Speichert Eure besten Moves und Combo-Manöver: Programmierbare Pads von Ascii.

Neue Software gab's in Tokyo in rauen Mengen, doch wer um den Erdball reiste, um die nächste Hardware-Generation zu begrüßen, war auf der "Game Show" fehl. Weder das Sony-PDA, noch Segas Katana wurden auf der dreitägigen Messe gezeigt.



Warum auch, wenn es der aktuellen Hardware-Generation so glänzend geht? Knapp 500 neue Titel wurden vorgestellt. Neben exotischen Japan-only-CDs und viel mittelmäßiger Ware fanden wir High-

lights, die bald auch deutsche Verkaufscharts bevölkern. Die hochwertigsten Playstation-Spiele präsentierte – wenn wunder'ts – Square: Neben der Namco-Coproduktion „Ehrgeiz“ und dem zweiten „Bushido Blade“ (Test auf Seite 52), lockten das 3D-Drama „Parasite Eve“ und ein Action-Adventure auf den gewaltigen Messestand: „Brave Fencer Musashiden“ kombiniert die tadellose 360°-Grafik von „Crash Bandicoot 2“ & Co. mit der Handlungsvielfalt eines „Secret of Mana“, Squares bislang einzigem Action-Adventure. Will der einstige



Heimlicher Star der Tokyo-Messe: „Brave Fencer Musashiden“ (oben), der erste 3D-Action-Adventure-Held von Square, wurde von seinen Designern (links) persönlich auf der Messe präsentiert.

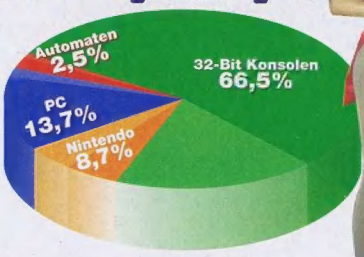
Rollenspiel-Spezialist nach Beat'em-Up („Tobal“) und Strategiespiel („FF Tactics“) jetzt auch das Action-Genre revolutionieren? Die „Musashiden“-Programmierer führten ihr Prunkstück persönlich als Weltpremiere auf der Tokyo Game Show



Saturn-Variante im neuen halbtransparenten Gehäuse: Statt der Katana-Konsole zeigte Sega den „Skeleton Saturn“.

## 32-Bit-Vorherrschaft Messeneuheiten im Systemvergleich

- Playstation**  
230 Neuheiten
- Saturn**  
77 Neuheiten
- Game Boy**  
21 Neuheiten
- Nintendo 64**  
17 Neuheiten
- Super NES**  
2 Neuheiten
- PC**  
56 Neuheiten
- Mac**  
7 Neuheiten
- Automaten**  
8 Neuheiten
- Neo Geo**  
3 Neuheiten







Glückliche Claque, tragische Liebe: Soziale Adventures und Highschool-Simulationen sind sehr populär in Japan. Das Bildschirmfoto stammt aus Sonys "Double Cast", die lachenden Schüler links zieren das Cover eines Saturn- und Playstation-Spiels von Mediaworks.

Sport-Label von Square, kommt jetzt aus dem Startloch. Statt wie versprochen mit einem 3D-Autorennen zu beginnen, entschied sich Square mit Mahjong und Pferderennen jedoch für die Umsetzung er japanischer Spielideen. Effektgeladen, aber wesentlich stärker am Kino als an traditionellen Videospielen orientiert ist auch "Parasite Eve", die

aufwendige Coproduktion zwischen japanischen Square-Designern und den Film- und 3D-Profis der US-Zweigstelle. Das Action-Adventure vor paranomalem Hintergrund erinnert ein wenig an "Resident Evil", doch Rollenspielelemente (Erfahrungspunkte für die blonde Heldin) und eine starke Rahmenhandlung (durch geschickt eingebundene FMV-Render-Sequenzen) machen das Square-Epos

noch mit Suchtschüben reagiert) den Jump'n'Run-Grusler „Ghosts'n'Goblins“. Nicht ganz so alt sind die beiden Automatenumsetzungen der „Dungeons & Dragons Collection“: Die scrollenden Fantasy-Prüfler „Tower of Doom“ und „Shadow over Mystaria“ tauchten erst Anfang der 90er-Jahre in den Spielhallen auf und werden jetzt für den Saturn umgesetzt.

Adaption auf die Sega-Konsole. Für Spielhallenqualität nutzt Capcom grundsätzlich die 4-MByte-RAM-Card, die Segas Saturn zur besten Spielkonsole für Sprite-Prügeleien macht.

Für Oldie-Fans bringt Capcom die erste „Capcom Generation“-Compilation. Die 80er-Jahre-Retro-Sammlung für Saturn und Playstation enthält neben allen drei

„194x“-Ballerspielen (auf die MANIACs Tobias auch heute noch mit Suchtschüben reagiert) den Jump'n'Run-Grusler „Ghosts'n'Goblins“. Nicht ganz so alt sind die beiden Automatenumsetzungen der „Dungeons & Dragons Collection“: Die scrollenden Fantasy-Prüfler „Tower of Doom“ und „Shadow over Mystaria“ tauchten erst Anfang der 90er-Jahre in den Spielhallen auf und werden jetzt für den Saturn umgesetzt.

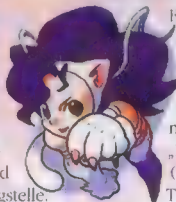
Auch der hierzulande unbekannte Hersteller ESP hält japanische Saturn-Fans bei Laune: Im April erscheint dort der langerwartete Nachfolger der spannenden Mech-Simulation „Gun Griffon“: Neue Waffen und Schlachtfelder, ein Replay-Modus und vor allem der Zweispieler-Link (auf Wunsch auch zu zweit in einem Mech) unterscheiden das 3D-Sequel vom ersten „Gun Griffon“, das wir in MANIAC 5/96 mit 84% Spielspaß auszeichneten. Schade, daß diese potentielle Mech-Referenz wohl niemals in Deutschland erscheint. Auch die anderen ESP-Spiele für den Saturn werden es kaum über die japanische Grenze schaffen: Gezeigt wurden das Esoterik-Rollenspiel „Baroque“, das Strategiespiel nach TV-Lizenz „Giren“, das Highway-Adventure „Code R“ und die Rollenspiel-Fortsetzung „Lunar 2“. Das erste



Fighter und „Marvel Superheroes“) kommen noch vor der Playstation-



Action-Adventure mit Dampfmaschine und Zeppelin: An Bord eines Mechs durchstöbert ihr Bandais originelles „Tail Concerto“-Universum.



Viel Spaß auf der Game Show: Während Capcom seine sympathischsten Helden im Niedlich-Look der „Pocket Fighter“ losließ (links), präsentierte Sony mit „Xai“ ein unverbrauchtes Grubelspielprinzip.

vor und erklärten die zahllosen neuen Ideen und Elemente der wunderschönen Märchen-Hüpferei. Die Aktionsmöglichkeiten des fechtenden Helden bettete Square in die aufwendigste 3D-Architektur jenseits von „Pandemonium“ und „Gex 3D“ und garnierte die Fantasy-Reise mit bildschirmfüllenden Zauber-FX, seit „Final Fantasy“ Squares Markenzeichen. Auch „Aques“, das vor zwei Jahren angekündigte

zum komplexeren Produkt. Sparen wir uns den Vorab-Jubel – in der nächsten MANIAC lest Ihr den ausführlichen Test. Ein paar Meter weiter zeigte der „Resident Evil“-Erfinder Capcom mit einer gewaltigen Standkonstruktion wo in den nächsten zwölf Monaten seine Prioritäten liegen: Satt N64 wird Segas Saturn massiv unterstützt. Die meisten Automatenumsetzungen (bereits erschienen: „X-Men vs. Street



Für ihre erste Playstation-„Collection“ durchstöbern die Automatenprofile von Capcom ihr Archiv. Im Bild: „Ghosts'n'Goblins“.



Der Klingen-Killer ist zurück: In Humans „Clocktower: Ghost Head“ (Playstation) schützt Ihr eine Internatsschülerin vor Attacken aus dem Hinterhalt.



# Neue Spiele der "Tokyo Toy Show 98": Eine Auswahl

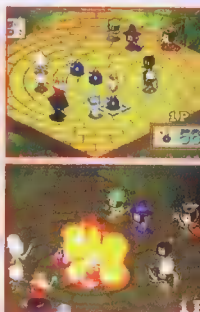


Bisher nur als Automat existiert Treasures erste 3D-Balleri: „Radiant Silvergun“ entfesselt ein Non-Stop-Feuerwerk mit ausgedehntem Extrawaffensystem.

steller entschieden. Neben einer Playstation-Umsetzung des Baller-Jump'n'Runs „Silhouette Mirage“ brachten die Action-Spezialisten auch ihren ersten Automaten auf die Messe: „Radiant Silvergun“, eine Nonstop-Schlacht mit gewieftem Waffensystem (Button-Kombinationen ergeben unterschiedliche Angriffseffekte), die vor vertikal scrollendem 3D-Hintergrund ein kurioses Effektfuerwerk entfesselt. Traditionelle Ballereien im leicht aufpolierten 3D- und Polygongewand zeigten sich in Tokyo mehrfach in kompetenter Form: Bei Taito zockten wir die brandneue Automatenumsetzung „G-Darius“, das 3D-Debüt der rüstigen Ballerserie. In der horizontal scrollenden Weltraumballeri erprobt ihr Eure wuchtige Bordbewaffnung gegen Sternenfische und galaktische Kämpen. 2D-Sprite treffen in „G-Darius“ auf beeindruckende Polygonwesen: Die Endgegner prügeln mit 3D-Flossen auf Euch ein und tauchen unter Eurem wütenden Beschuß einfach in den Hintergrund ab.

Auf die Playstation eingeschworen ist Hudson, die der Sony-Konsole gegenüber Saturn und N64 den Vorzug geben. Ab April tummelt sich das Firmenmaskottchen im taktischen Brettspiel „Bomberman Wars“: Ihr verschleibt Fantasy-Figuren im Bomberman-Look und verhehlt Euren Helden durch geschickte platzierte Sprengsätze zum Sieg.

Der Spielzeugriese Takara profilierte sich als einer der wenigen Multiformat-Hersteller der Messe: Jedem Spielsystem spendiert die Firma maßgeschneiderte Umsetzungen ihrer Toy-Lizenzen: So entdeckten wir mit dem „Sind die putzig!“-Rennspiel „Choro Q 64“ (für ein bis vier Spieler gleichzeitig) eine der wenigen



Hudson setzt seinen Sprengmeister jetzt erstmals in einem Taktik-Spiel ein: „Bomberman Wars“ für die Playstation.

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Art Truck Battle	Human	Rennspiel	Juni
Billard Master	Ask	Sport	Mai
Black Onyx 68	BPS	Rollenspiel	
Blazing Star	SNK	Shoot'em-Up	erschienen
Blue: Legend of Water	Hudson	Action-Adventure	
Bomberman Wars	Hudson	Strategiespiel	April
Brave Fighter Musashiden	Square	Action-Adventure	
Capcom Generation	Capcom	Oldie-Compilation	erschienen
Capcom Generation	Capcom	Oldie-Compilation	erschienen
Castlevania 3D	Konami	Action-Adventure	
Castlevania X	Konami	Action-Adventure	erschienen
Choro Q 64	Takara	Rennspiel	Juli
Choro Q 3	Takara	Rennspiel	erschienen
Choro Q Back	Takara	Rennspiel	erschienen
Code R	ESP	Adventure	Mai
Crisis City	Takara	3D-Shoot'em-Up	Juni
Deep Freeze	Sammy	Action-Adventure	
Destrega	Koei	Shoot'em-Up	
Dragonforce 2	Sega	Strategie-Rollenspiel	April
Dragonquest Monsters	Enix	RPG	Mai
Dragonseeds	Jaleco	Rollenspiel	
Drugstore, The	Human	Wirtschafts-Simulation	August
D&D Collection	Capcom	Beat'em-Up	erschienen
Dungeon Master Nexus	Victor	Rollenspiel	erschienen
GASP (Deadly Arts)	Konami	Beat'em-Up	erschienen
G-Darius	Taito	Shoot'em-Up	erschienen
Guilty Gear	ARC	Beat'em-Up	April
Guren	Bandai/ESP	Strategiespiel	April
GT 24	Jaleco	Rennspiel	Mai
Gun Griffon 2	ESP	3D-Shoot'em-Up	April
Hallo Charlie	Enix	Action-Adventure	Mai
Hybrid Heaven	Konami	Rollenspiel	
King of Fighters 97	Beat'em Up	SNK	erschienen
King of Fighters 97	Beat'em Up	SNK	Mai
Lunar	ESP	Rollenspiel	Mai
Lunar 2	ESP	Rollenspiel	
Master of Monster Kids	Toshiba EMI	Strategiespiel	Juni
Metal Gear Solid	Konami	Action-Adventure	September
Neo Atlas	Artidink	Geographie-Simulation	erschienen
Overblood 2	Riverhill	Action-Adventure	Juli
Q-Boat	Takara	Rennspiel	Juni
Parasite Eve	Square	Action-Adventure	erschienen
Pocket Fighter	Capcom	Beat'em-Up	Sept.
Pocket Fighter	Capcom	Beat'em-Up	November
Power Stacks	Square	Sport (Derby)	erschienen
Pyo Pyo Sun 64	Compile	Denkspiel	erschienen
Restrega	Koei	Action-Adventure	
Shadow of the Tusk	Hudson	Card-Rollenspiel	Mai
Silhouette Mirage	Treasure/ESP	Action-Jump'n'Run	
Sol Divide	Atlus	Shoot'em-Up	Juni
Sol Divide	Atlus	Shoot'em-Up	Juni
Tail Concerto	Sony	Action-Adventure	April
Twinbee RP6	Konami	Rollenspiel	April
Vampire Saviour	Capcom	Beat'em-Up	April
Xai	Sony	Denkspiel	Juni



Die Playstation-Fassung der horizontal scrollenden Ballerei „G-Darius“ ist fertig und war in Tokyo spielbar.

„Lunar“ kommt gleichzeitig für die Playstation, über eine US-Übersetzung ist aber noch nicht entschieden. Den Firmennamen ESP sollten sich Spiele-Insider merken: Der Publisher ist nicht nur der neue Partner für den Fantasy-Spezialisten Game Arts, sondern vermarktet auch andere Titel von renommierten Development-Teams. So hat sich Treasure („Mischief Makers“) für den jungen Her-



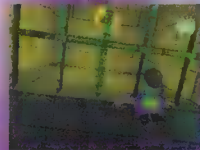
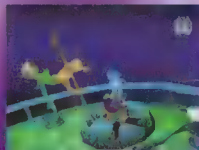
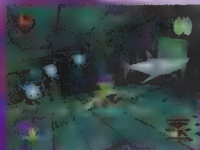
Unterwasser-Abenteuer mit Taucherin und intelligentem Delphin: Das hübsche „Blue“ war das interessanteste von zahlreichen Hudson-Spielen für die Playstation.



# RASCAL



**Bleib cool - Action und Abenteuer bei  
Rascals aufregender Zeitreise**





N64-Neuheiten der Game Show, während auf dem Saturn die Spielzeugautos unter dem Namen „Choro Q Pack“ losrauschen. Am besten wird auch bei Takara die Playstation bedient: Auf dem Sony-Gerät geht nicht nur „Choro Q 3“ exklusiv an den Start, sondern auch die „feuchte“ Variante „Q-Boat“. Der Dampfer-Tumult ist mit dem Presetext: „Witzig & stül! Geschwindigkeit & rasen!



„Guilty Gear“: Neuer 2D-Prügler mit SNK-bewährtem Zoom, Feuerbällen und 90°-Drehungen.



Schlachten & Missionen! gut umrissen und sieht mit seinen 3D-Hafenanlagen, Bohrseneln und Unterwasserruinen sehr interessant aus. Neben vielen anderen Spielzeug- und TV-Spielen brachte Takara auch den Endzeit-Shooter „Crisis City“ auf die Game Show, bei dem Ihr Euren 3D-Helden durch eine explodierende Hochhauskulisse jagt.

Viel 32-Bit-Software aus Japan, doch um eine anständige N64-Neuheit auszuprobieren mußte man sich an den Stand einer europäischen Firma begeben: Ubisoft, der französische Exot

im Meer der Japan-Publisher, zeigte gleich zwei neue Module. Von „Tonic Trouble“ kannte die Welt bisher nur die PC-Fassung, die erstmals gezeigte N64-Version wirkt farbenfroh und grafisch sauber. Noch interessanter als das neue Jump'n/Run-Bonbon von „Rayman“-Macher Michel Ancel war ein N64-



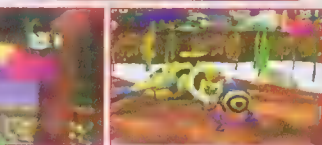
Spielzeugschiffe auf hoher See: „Q-Boat“ ist das erste maritime Action-Spiel um die „Q“-Modellvehikel von Takara (Playstation).



Bislang kannten wir nur die PC-Version von „Tonic Trouble“. In Tokyo war erstmals die saubere N64-Umsetzung spielbar.



N64-Weltpremiere für ■■ englisches 3D-Bonbon: Den 3D-Shooter „Bug Bumble“ programmieren die „Croc“-Erfinder Argonaut.



Shooter, von dessen Existenz wir MAN!ACs bislang nicht wußten: Hinter „Bug Bumble“ stecken die „Creature Shock“- und „Croc“-Erfinder Argonaut, die eine schießende Hummel durch 3D-Schreibergärten schicken. Auf den Blumen und Mauerstücken liegt natürlich dichter Nebel, doch das trübt Euren Blick auf die originelle Spielidee kaum. Zocken durften wir das Ballerspiel noch nicht. Wie stark die wuchernde Fauna ins Spiel miteinbezogen wird (Ihr müßt z.B. energiespendenden Honig

sammeln), können wir Euch deshalb noch nicht verraten. Da die Saturn-Konsole in ihrem Heimatland noch sehr gut läuft, brachte Sega keine Prototypen des 64-Bit-Nachfolgers Katana zur Messe. Stattdessen wurde 32-Bit-Spiele gezeigt, die u.a. auch das Saturn-Modem/Internet-Kit unterstützen. So zockten Japaner z.B. das Trading-Cards-Rollenspiel „Shadow of the Tusk“ (eine Coproduktion mit Hudson) ab Mai gegen einen menschlichen Kontrahenten über das Netz. Neben den vielen Spielen der Lizenznehmer brachte Sega selbst ein gutes Dutzend eigener Neuheiten auf

# Tokyo Toy Show '98 Die kleinen Kinder des Videospiels

**Zwischen Plüschmonstern und Funkautos zeigten japanische Spielehersteller abgefahrene Elektro-Gadgets und die neueste LCD-Spielegeneration: Statt durch Hightech unterhielt die „Tokyo Toy Show“ ihre Besucher mit Mobilität und vielen unverbrauchten Spielideen.**

**N**ahzu zeitgleich mit der Konsolenmesse „Tokyo Game Show“ fand das Spielzeugereignis „Tokyo Toy Show“ Ende März in Japan statt.

Spielzeug für Erwachsene: Mit „Virtual Sports“-Schlägern pitcht Ihr auf engstem Raum

Die größten japanischen Spielhersteller (Bandai, Takara und Sega) waren auf beiden Ausstellungen mit Ständen vertreten. Auch die Lieblingsfreizeitbeschäftigungen der Japaner, Angeln und Pferde-Derby, Baseball und Golf, trafen wir nicht nur in den Videospielen der Game Show (und abends in

den Hydraulik-Installationen der Mega-Spielhallen), sondern auch in den elektronischen Gadgets der Toy Show: LED- und LCD-Spiele in allen Größen und Formen waren die populärsten Produkte der Spielzeug-Messe. Die aufwendige „Virtual Sports“-Reihe von Takara zielt nicht primär auf Kin-



Fantasy-Erfolg für Bandai: Die kämpfenden Digital Monsters gehen in die vierte Generation.

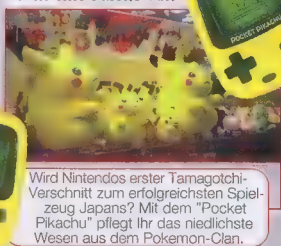
der und Jugendliche, sondern wendet sich an erwachsene Freizeitsportler. Der Raum ist eng in den japanischen Großstädten, doch mit den „Virtual“-Baseball

und -Golf-Schlägern putzen und pitchten Japaner selbst in einer 12qm-Woh-



Die „Virtual Sports“-Serie beginnt Takara mit Baseball, Angel und diesem LED-bestückten Golf-Schläger

nung wie die Weltmeister. Genauso wie die „Virtual Master“-Angeln sind auch die Schläger mit einem LED-Display sowie Force-Feedback-Komponenten bestückt und warnen Euch durch eine Palette von



Wird Nintendos erster Tamagotchi-Verschnitt zum erfolgreichsten Spielzeug Japans? Mit dem „Pocket Pikachu“ pflegt Ihr das niedlichste Wesen aus dem Pokemon-Clan.





ONE MAN • ONE SOLUTION • ONE STATE OF MIND



EINZIGARTIGE MISCHUNG  
AUS INTENSIVER ACTIONBALLEREI MIT  
JUMP'N RUN ELEMENTEN IN 3D  
SPECIAL EFFECTS, DIE  
AUF DER PLAYSTATION IHRESGLEICHEN  
SUCHEN  
STIMMUNGSVOLLER SOUNDTRACK UND  
SEHR GUTE AUDIOEFFEKTE  
(Z.B. FUNKVERKEHR DER GEGNER)

EINZIGARTIGE PUNKTANZEIGE • DAS "FACEMETER"  
EINFACH ZU SPIELEN, SCHWIERIG ZU  
MEISTERN

# THERE CAN BE ONLY ONE

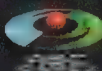
Als ein korruptes Militärexperiment schief läuft, ist die  
Wut John Cains einzige Waffe...

Sie erwachen in den Ruinen eines Apartments in der  
Großstadt im Jahr 2038. Ihre Gedanken sind ver-  
schwommen. Sie erinnern sich an nichts. Ihr Körper  
fühlt sich seltsam und taub an, Teile Ihrer Glieder  
sind von einer Legierung aus schwarzem Metall  
umhüllt. Ihr linker Arm ist eine roboterartige  
Monstrosität, eine tödliche Waffe.  
Es gibt nur eine Empfindung, die Sie vorwärts  
treibt auf der Suche nach der Wahrheit Ihrer  
Vergangenheit, und nur eine Empfindung, die Ihnen  
das Leben retten wird... RASENDE WUT



ERHÄLTlich AB: 16.03.98

ONE™ and ABC Games™ are trademarks of American Softworks Corporation. ©1997 American Softworks Corporation. All rights reserved. Distributed by the local BMG Entertainment. A unit of BMG Entertainment.





# Trends

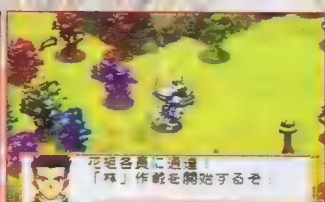
- Das N64 ist in der Gunst der Spielehersteller weit zurückgefallen. Selbst für den Sega Saturn erscheinen Monat für Monat viermal soviele neue Titel, wie für das Nintendo-Flagschiff.
- Das Playstation-Pad hebt: Sonys neues „Dual Shock“-Force-Feedback-Joyypad wird von fast allen neuen Action-Spielen unterstützt.
- Auf dem Sega-Markt hat sich die 4-MByte-Cartridge durchgesetzt: Pro Monat kommt mindestens ein neuer Titel (von SNK, Takara und Capcom), der diese Speichererweiterung benötigt.
- Retro-Compilations bleiben

ein wichtiger Umsatzbringer für alteingesessene Spielehersteller. Neben Konami und Namco bringen auch Capcom und Data East („Burgertime“) entsprechende Spielesammlungen auf den Markt.

- 8-Bit und 16-Bit lebt! Auch 1998 erscheinen noch neue Game-Boy-, Super-NES- und Neo-Geo-Spiele. Letztere leider nur in Japan.
- Rollenspiele ohne Story, dafür mit massig Kämpfen und Erfahrungspunkten: Aus Trading Cards, Pokemon und RPG-Duellen entstand in Japan das neue Spielgenre der „Battle Simulation“.



Gewitzte Action-Spielveräppelung von Jaleco: „The Game Paradise 2“ für die Playstation.

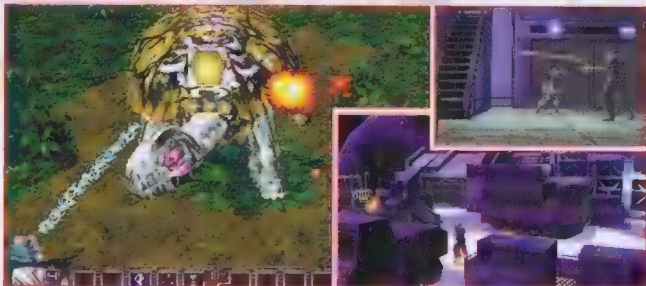


Die meisten Sega-Spiele sind für den europäischen Markt nicht geeignet: Schulumädchen-Strategiespiel „Sakura Wars“.

die Messe, doch kaum eines der Rollenspiele und Adventures ist für Deutschland interessant. Mit der Aufgabe des Saturn-Geschäfts in den USA konzentriert sich der Saturn-Erfinder jetzt ganz auf den fernöstlichen Geschmack. Dafür liefert Konami die Saturn-Umsetzung des Edel-Action-Adventures „Castlevania X“ aus, dessen Urversion in MANIAC mit 90% Spielspaß abräumte. Auf dem Saturn findet Ihr ähnliche Räume und Geheimnisse, aber auch neue Elemente – wie z.B. die alternative Spielfigur Maria. Die blonde Heldin war im Playstation-Vorbild lediglich als Nebendarsteller aufgetreten. Das Playstation-exklusive Hightech-Abenteuer „Metal Gear Solid“ war

der brisanteste Messetitel von Konami, auf zehn Konsolen spielbar, für Fotografen aber nicht freigegeben. Der Spionage-Thriller setzt auf authentische 3D-Gebäude, ausgefeilte Steuerung und Kameraführung sorgen für optimalen Überblick. Wahlweise aus der Von-hinten-Perspektive oder direkt im Körper des Agenten schleicht, spurret und taucht Ihr durch düstere Science-Fiction-Zentralen. Trotz modernem Einzelkämpfer-Equipment seid Ihr stets unterbewaffnet und den Wächtern zahlenmäßig unterlegen. Nur mit optimaler Taktik überlebt Ihr das Action-Adventure.

Angesichts solcher Großproduktionen gingen gewitzte Spielideen wie die von „Xai“ unverändert unter: In der originellen Knochelei von Sony turnt Ihr auf Spielwürfeln herum. Ihr müßt die Quader so umdrehen bzw. rollen, daß gleiche Ziffern nebeneinander zum Liegen kommen. Zum Würfeln braucht Ihr Platz, und der ist rar im Holzkasten – schnell ist der optimale Weg verbaut. Schlau & motivierend – einige Testspieler waren kaum mehr wegzubekommen. *ui*



Das Playstation-exklusive „Metal Gear Solid“ war spielbar und der Star am Konami-Messestand. Doch auch der Saturn wird weiterhin unterstützt (Bild links: „Probotector“).

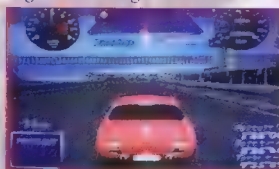


Spielzeug-Autos auf dem N64: Takara präsentierte das 64-Bit-Debut seines Playstation-bewährten „Choro Q“-Schnaufenrennens.

realistischen akustischen Signalen. Knapp hundert Mark beträgt der Preis für eines der gut verarbeiteten Erwachsenen-Spielzeuge. Die Angel-, Derby- und Golfautomaten, die Takara und andere Hersteller in Japan vermarkten, kosten natürlich ein wenig mehr...

Bandai präsentiert inzwischen die vierte „Digital Monsters“-Generation sowie Kampf-Tamagotchis, die Ihr von Hand aufziehen müßt („Spin Monsters“), zehn Zentimeter hohe Riesen-Tamagotchis und das erste „Sound only“-Game: Das Walkman-ähnliche Spielgerät verrät Euch nur über akustische Signale, aus welcher Richtung die Feinde kommen. Mit

Links- und Rechts-Knöpfen justiert Ihr Eure unsichtbare Kanone, mit dem Attacke-Button ballert Ihr los. Für den Game Boy zeigte Bandai die ungewöhnlichste Erfindung der Messe: Der „Handy Watcher“ wird zwar wie ein Modul ins Handheld gesteckt, enthält aber kein Spiel. Stattdessen baumelt ein Sensor am 20-Meter-Kabel aus dem Game Boy – der „Handy Watcher“ dient Sportanglern als digitaler Assistent! Wirft der Fischer den Sensor ins Wasser, werden Bodenbeschaffenheit und Fischbewegungen erfaßt und auf dem Display des Game Boy grafisch dargestellt. Rund 200 Mark müssen Angler für die Hightech-Schützen-



Auch dieses Rennspiel mit klassischen Sportwagen der 60er- und 70er-Jahre basiert auf einer japanischen Modellautoserie (Playstation).



Neben Digi-Angeln gab's auf der Messe auch einen Game-Boy-Sensor für echte Fischer (oben links). Rechts ein neuartiges Derby-Handheld.

hilfe berappen. Wie Takara ist natürlich auch Bandai ein Hersteller, dessen Aktivität sich nicht auf elektronisches Spielzeug beschränkt: LCD-Spiele und Gotchi-Varianten wurden zwischen Spielzeugautos, Riesenrobotern und Plüschtieren, Hightech-Jojos, bunten Musikinstrumenten und knalligen Schlüsselanhängern gezeigt. Sega residierte auf einem der größten Messestände, präsentierte aber statt Saturn-CDs nur Spielzeug für die Kleinsten. Bis zu unserem Messebesuch wußten wir z.B. nicht, daß Segas Spielcomputer „Pico“ in

Japan noch immer vermarktet und durch neue Software unterstützt wird. *ui*





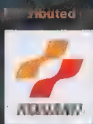


# AEROFLIGHTERS ASSAULT



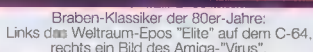
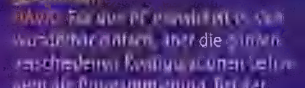
## Adrenalin pur

**Operation "Projekt Blau" startet - Adrenalin pur.** Eine mysteriöse Militärorganisation will die Welt-herrschaft an sich reißen: ihre Bombe ließ das antarktische Eis schmelzen. New York steht unter Wasser, die Streitkräfte sind außer Gefecht. Nur die Spezialeinheit AeroFlighters kann die Welt noch retten. Gefragt sind furchtlose Piloten mit Mut und Ehre, die sich mit ihren 6 Kampfflugzeugen der Herausforderung stellen und 11 Missionen in einem erschreckend realistischen Weltuntergangsszenario fliegen.





# "Gute Aussichten













NEED FOR SPEED  
HOT PURSUIT

Electronic Arts

© 1999 Electronic Arts. Need for Speed, Hot Pursuit, and the Electronic Arts logo are trademarks of Electronic Arts. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.







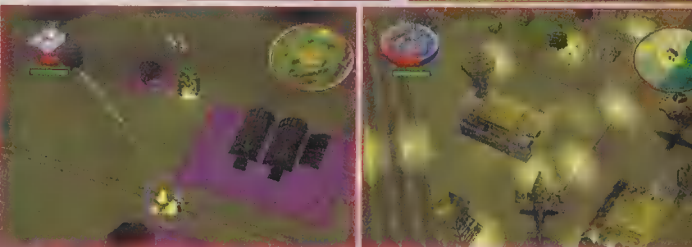
Mit Hilfe des Kommando-menüs erteilt ihr Befehle an eure Einheiten



Der Kampffeld muß weder starten noch landen. Wird er nicht gebraucht, schwebt er auf der Stelle.



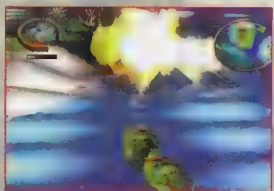
Die schnelle 3D-Grafikengine von "Wargames" garantiert flüssiges Scrolling mit vielen Details



Perspektivenwechsel ist kein Problem: Die Kamera zoomt direkt hinter das Fahrzeug oder zeigt das Geschehen aus einer steilen Draufsicht.

# IM VISIER DES COMPUTERS

**Vor 20 Jahre hat sich der junge Hacker David Lightman in das WOPR-Computernetz der US-Regierung eingeklinkt und damit fast den dritten Weltkrieg entfacht. Die Apokalypse konnte gerade noch abgewendet werden - bis heute....**



Zwei Schnellboote säubern das Ufer für das anrückende Landungs-Kommando

**A**us dem Hacker-Einbruch in den 70er-Jahren hat die US-Regierung nicht gelernt: Das "War Operations Planned Response"-Programm (WOPR) wurde fortgeführt, der Supercomputer des Pentagon mit weiteren Simulationsdaten und noch mehr taktischen Tricks gefüttert. Doch dann passiert das Unfaßbare:

Die Vergangenheit wiederholt sich, Computerecks knacken den Sicherheitscode und spionieren im sensiblen System. Im Glauben, es handle sich nur um eine Simulation, starten sie das todbringende Programm. Ihr sollt nun in der Rolle des Meister-Hackers David Lightman die Schlacht gegen die Hochleistungs-CPU ein zweites Mal schlagen - diesmal auf Seiten der Regierung. MGM Interactive, die Spieleabteilung der berühmten Filmstudios, führt Euch mit „Wargames“ in eine Echtzeitstrategie-Schlacht. Statt konventionelle 2D-Grafik zu verwenden, modellierten die Entwickler das komplette Terrain sowie alle

Gebäude und Einheiten in 3D. Die Vorteile liegen auf der Hand: Das Spielfeld kann gezoomt und beliebig rotiert werden. Außerdem würzt MGM die Echtzeit-Mechanik mit einer gehörigen Portion Action: Statt Kompanien und Fahrzeuge in den Kampf zu kommandieren, sitzt Ihr selber am Abzug. Ihr übernehmt die Führung eines Panzers, klemmt Euch hinter den Steuerknüppel eines Harrier-Jets oder schippert mit einer Fregatte an der Küste entlang.

Die Waffensysteme der beiden kriegsführenden Parteien unterscheiden sich

grundsätzlich: Während die Menschen mit herkömmlichen Amphibien-Fahrzeugen, Hubschraubern und Jeeps an die Front ziehen, verläßt sich der WOPR-Computer auf exotische Technologie: Silberne Mechs stapfen über das Schlachtfeld, gepanzerte Motorräder rasen über Stock und Stein und flinke Kettenfahrzeuge versengen Euch mit Lasergewitter. Größere Kampfeinheiten verfügen sogar über zwei Waffensysteme: Für Maschinengewehre



"Wargames" erscheint für PC und Playstation: Voraussichtlich werden sich die beiden Versionen spielerisch unterscheiden - das Sony-"Wargames" ist actionlastiger.





Vom Basislager aus startet Ihr mit Euren Soldaten die Invasion mit Amphibien-Fahrzeugen



WOPR verläßt sich auf High-Tech: Mechs, schwebende Späher und Kampfbikes heizen Euch ein.

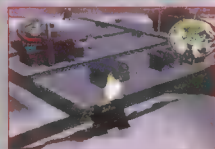


Via Spillscreen dürfen sich zwei Hobby-Strategen gegenseitig unter Beschuß nehmen



ist immer genügend Munition am Bord, das zweite Geschütz (z.B. ein Raketenwerfer) ist nach einigen Salven leer geballert. Wird ein feindliches Gebäude zerstört, wartet in den Ruinen eine kleine Belohnung auf Eure Truppe: Munition, Reserveenergie und Super-Schüsse dürfen gesammelt werden. Die Kampfstätten sind über die ganze Welt verteilt: Schnellboote kommen in den Sümpfen von Florida zum Einsatz, Hoovercrafts schweben über die Inseln der Karibik und schwere Panzer rollen unauffällig durch die arktischen Schneewüsten Rußlands. In der uns vorliegenden frühen Fassung des Spiels fehlen noch sämtliche Bau-Optionen. Gebäude zur Herstellung von Jeeps und Panzern, Reparaturhallen für angeschlagene Kettenfahrzeuge und Geschütztürme zum Schutz der Basis stehen bereits zu Beginn der Missionen zu Verfügung. Um an Geld für neue Rüstungsprojekte zu kommen, bildet Ihr Hacker aus, die in feindliche Gebäude eindringen und von dort frische Finanz-

mittel auf Euer Konto überweisen. Dank des dreidimensionalen Geländes können Gebäude, Mauern und Hügel taktisch genutzt werden. Wird Euer Vormarsch



In der eisigen Steppe Rußlands vernichtet Ihr eine WOPR-Waffenfabrik



durch einen Wall behindert, schickt Ihr einen Späher voraus. Dazu eignet sich am besten der Jeep – er ist wendig und überwindet auch Steigungen spielend. Außerdem könnt Ihr mit dem kleinen Geländefahrzeug eine Markierung in die Landschaft setzen, an der sich auf Befehl alle Einheiten sammeln. Besonderes Augenmerk legen die Programmierer auf die künstliche Intelligenz der Einheiten: Schließlich sollen die CPU-gesteuerten Soldaten immer optimale Entscheidungen treffen. „Wargames“ wird 30 Missionen enthalten, je 15 für jede Seite. *au*

**Wargames**  
407777777  
**MGM**  
**Playstation**  
407777777  
**2. Quartal**  
Stark actionlastiges Echtzeitstrategie-Gefecht. Erstmals sind das Terrain und die Einheiten komplett in 3D.

## DER WARGAMES-FUHRPARK

### HUMAN FORCES

### W.O.P.R.

	<b>JEOP:</b> Schneller als alle anderen Fahrzeuge, mit einem MG bewaffnet. Setzt Markierungsfahnen.		<b>TRIBIKE:</b> Leicht gepanzertes, schnelles Aufklärungsfahrzeug. Kann Marker setzen.
	<b>DRAGON TANK:</b> Besonders effektiv durch den Flammenwerfer, sonst eher durchschnittlich.		<b>MK1 WALKER:</b> Durchschnittlicher Kampfroboter, ausgerüstet mit Luftabwehrraketen und 80mm-MG.
	<b>SLAYER TANK:</b> Tödlichster Panzer, gute Panzerung, durchschlagende Feuerkraft.		<b>MK3 WALKER:</b> Langsamer Mech mit Langstreckenraketen. Besonders wirkungsvoll gegen Bodenziele.
	<b>LASER TANK:</b> Hochtechnisierter Panzer; die Laserkanone ist besonders gegen Droiden wirksam.		<b>MK4 WALKER:</b> Weiterentwicklung des MK3, besser gepanzert und größere Wirkungskraft – dafür langsamer.
	<b>APC:</b> Truppentransporter mit Platz für sechs Soldaten. Bewaffnet mit einem MG.		<b>MANTIS:</b> Schnell und wendig, besonders zerstörerisch durch Doppel-Laserkanone.
	<b>OTTER:</b> Ein amphibischer Mannschaftstransporter, der seichte Wasser überqueren kann.		<b>SCOUT:</b> Schwebender Aufklärer ohne jegliche Bewaffnung.
	<b>GUNSHIP:</b> Stark gepanzelter Hubschrauber; sehr wendig, bewaffnet mit MG und Raketen.		<b>PHOENIX:</b> Mächtiges Angriffsflugzeug, wirksam gegen Boden- und Luftziele.
	<b>VTOL:</b> Senkrechtstarter, ausgerüstet mit Raketen und Maschinengewehr.		<b>DREADNOUGHT:</b> Flaggschiff der WOPR-Streitkräfte. Schwer gepanzert und mit großer Feuerkraft.
	<b>STEALTH BOMBER:</b> Wirksam gegen Bodenziele, kann nicht geortet werden.		<b>HYDROFOIL:</b> Schlecht gepanzertes Schiffs-Truppentransporter ohne eigene Bewaffnung.



Ohne Deckung ist der Gegner ver-wundbar: Zivile Gebäude brechen schon nach wenigen Treffern zusammen.





# GESCHICHTEN AUS DER GRUFT

**Wenn die Lebenden kneifen, müssen verstorbene Helden her: Ein dunkler Zauberer hat seine Rechnung ohne den untoten Ritter Dan gemacht...**

**D**er bössartige Zarak hat eigentlich alles erreicht, was sich ein teuflischer Magier wünscht: Sein dunkler Zauber führt allen Bewohnern des Landes in Mark und Bein – friedfertige Bürger wanken als mordlisterne Mutanten durch die einst idyllische mittelalterliche Gegend. Auch sonst war Zarak

nicht faul: Wie geplant verdunkelt sich die Sonne, das Grauen hält mit eiskalten Planken die ganze Gegend unter Kontrolle. Doch in seinem sorglosen Zaubervahn lenkte Zarak die Magiestralen auch auf die Gruft von Sir Dan Fortesque. Der klapprige Edelmann erhebt sich

nach hundert Jahren Schönheitsschlaf aus dem Sarg, beseelt vom Gedanken der Rache an Zarak.

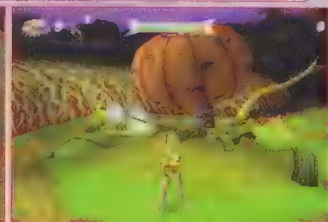
In Sonys Action-Abenteuer lenkt Ihr Dan durch unheimliche Friedhöfe, verschachtelte Palastgärten und gespenstische Katakomben. Ihr seht den Helden stets im Zentrum der Spielfläche und steuert ihn meist frei durch die detailreichen Orte des Grauens. Nur in engen



Wenn Sir Dan die Waffe schwingt, dann blitzt es: Farbenprächige Wisch- und Blitzeffekte verdeutlichen die Wucht Eurer Klingen und Pfeilspitzen.



Zarak macht's möglich: Sogar unschuldige Kürbisse werden dank schwarzer Magie zu Dienern des Bösen. Rechts setzt prompt die zornige Halloween-Mami zum Schlag an.

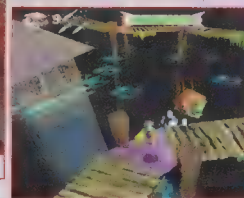


Passagen oder beim Kampf gegen agile Dämonen wie dem Superkürbis oder einem gläsernen Toren, könnt Ihr die Kamera nicht beliebig drehen. Dan muß sich bis zu Zaroks Festung durchschlagen; doch leider sind die 20 Abschnitte bis zum Ziel verwinkelt und (meist) gesperrt. Nur Runensteine öffnen Tore und erschließen so neue Gebiete. Damit Ihr Euch der zahlreichen Zombies, Ghouls und Riesenameisen erwehren könnt,

schwingt Ihr Euren Zweihänder: In einem eindrucksvollen Lichtschweif purzeln die Angreifer zu Boden. Mit fortschrittlicher Waffentechnik (und herumgammelnden Schatztruhen) wappnet Ihr Euch für den Kampf: Gegen Bares helfen Euch Projekttilwaffen wie Armbrust, Speer und Breit- auch auf Distanz aus der Bredouille. Dank eines flinken Leuchtpunktes wißt



Der untote Pianist spielt mit einer neuen Partitur noch besser...



Auch das noch: Eine transparente Riesenschlange bedroht Sir Dan.



Vom Friedhof bis zu den Sümpfen warten 20 Abschnitte auf Euch

Nur sporadisch fällt Licht in die vernagelte Kirche



# Cambridge Know-How

Das Team von Sony Cambridge werkt bereits seit Anfang '96 an "Medevil". Damit ihr alle Fakten zu diesem Spiel erfahrt, haben wir mit den Entwicklern Chris Sorrell (Programmierung, Produzent), Jason Riley (Grafik) und Jason Wilson (FMV-Design) gesprochen.

**HERKUNFT:** "Wir lancierten Anfang als "Millennium" und entwickelten Spiele für andere Plattformen. Seit Juni '97 sind wir als "SCEE Cambridge" ausschließlich mit PlayStation-Titeln befasst. Auch "Medevil" war ursprünglich für ein anderes System (Saturn, PC) geplant – wir waren aber letztendlich frustriert, uns auf eine Plattform konzentrieren zu können."

**TEAMS:** "SCEE Cambridge besteht aus drei Teams. Die beiden anderen Gruppen sollten schon vor geraumer Zeit "Transfer" und "Base Wars" für diesen Markt, weil noch Verpflichtungen dafür bestanden, fertig bekommen. Jetzt arbeiten wir komplett wieder an neuen Sachen – leiden auch nicht mehr leidlich!"

**SOUNDTRACK:** "Wir arbeiten mit verschiedenen Audio-Trucks von CD – das geht, weil alle Abschnitte komplett im Spielbereich zu hören sind. CD-Sound und Clip-Musik zu mischen, aber das haben wir uns für zukünftige Projekte gel."

## SZENERIE:

"Rechtlich haben wir wie bei "Front Mission" und "Gothic" – und größer als die Level in unserem Spiel – aber auch fängereffizient. Wir modellierten eine kleine, verschachtelte Welt voller Gebäude, Gräben und verschiedenen Hängen – das alles sieht sich realistisch. Charaktere machen auch Spaß. Für uns hat uns das Design ziemlich mehr Zeit gekostet, weil wir kein Soundtrack-Fool verwendet hatten."

**LICHTEFFEKTE:** "Klar, das ist einer der herausstechendsten Merkmale von "Medevil". Allerdings brauchen wir etwas Bestimmte Bereiche des Spielbildes sind mit Texturen und helleren oder dunkleren Farbtönen belegt – schneidet der Spieler trotzdem, besonders wenn man sich die PlayStation-Disk dazu anschauen, um den Eindruck eines vollen Lichteffekts zu simulieren. Darüber arbeiten wir natürlich auch mit einem Lightmapping – etwa wenn man durch einen Tunnel durch einen Korridor schreitet."

## VERSCHIEBUNG:

"Eigentlich wollten wir bis zum Herbst '97 fertig sein. Allerdings waren wir mit dem Konzept eigentlich zufrieden – es war zu großartig, und nur Action-Beitrag nicht. Deshalb haben wir die Open-World-Karte eingeführt. Mit neuen Animationen müssen sich in ihren Welten andere Wege, was möglich ist. Zusätzlich kann Sir Dan nun in seinem Inventar mehrere Waffen verwalten und die passende auswählen, was für den Erfolg wichtig ist. Zuerst bereit verfeinerten wir die Welt – nicht zu schwer, aber eine Herausforderung des Spiels."



kommt der Übersicht abge. Nur sollen übernehmen das Spiel die Kontrolle, da wir mit Überwachungsmaßnahmen arbeiten. Das heißt wirklich im Design, um sich selbst von beiden Perspektiven zu überzeugen."

## KAMERA-FÜHRUNG:

"Eine Auto-Kamera kann der Spieler den Kamera-Winkel selbst ändern – das ist ein bisschen anders, als wir es gewohnt sind."



**KÜNSTLER-FREIHEIT:** "Natürlich postet Sony bei diesen neuen Projekten erst mal die Markierungen – da können wir mit einem Großkonzept und einer frühen Version der Grafik-Engine an und helfen das Beste. Aber mit Fähigkeiten können klappert das schon. Bei "Medevil" war es klar, dass es auch eine Multiplattform-Entwicklung war, um man uns zu versichern, dass der Titel großes Potential hat."

Reden wir drüber: Dan balawert mit anderen Bewohnern und lässt sich sogar verzaubern!

Ihr immer, welches Monster Sir Dan gerade auf dem Kieker hat, per Knopfdruck schwärmen die Suchpfeile auf das verdutzte Polygonwesen zu. Leider sind die Projektile begrenzt, außerdem eignen sich bestimmte Waffen für ganz unterschiedliche Aufgaben: Eine Riesenkeule lässt den Boden erzittern und kleinere Gegner in Rauch aufgehen, während für gewichtige Roboter die Lichtblitz-Kanone die Wunder wirkt (und die Schaltkreise verschmurgelt).

Um frühere "Medevil"-Entwürfe zu verfeinern, erhalten sich die Designer zusätzliche Entwicklungszeit aus. So soll bis zum Oktober eine umfangreiche Waffensammlung und eine nichtlineare Levelstruktur für angenehmes Schaulernen. Dabei besucht Ihr anhand einer Oberweltkarte auch bekannte Abschnitte noch einmal, denn dank frisch erworbener Schlüssel stehen plötzlich neue Wege offen. Wenn Euch dann ein Orakel mit kniffligen Rätseln konfrontiert, ist Schlaueit gefordert: So nutzt Dan eine süße, aber ängstliche Maus zum Erschrecken eines Busch-Elefanten. Wenn da nur die zahlreichen Katzen nicht wären...

Die Grafikroutine von "Medevil" ist mittlerweile fertig, am Spieldesign wird noch gewerkelt. Neben detailreichen, in Echtzeit beleuchteten 3D-Landschaften hebt sich vor allem das skurrile Charakterdesign wohlthuend vom Einheitsbrei der meisten anderen 3D-Spiele ab. Wie die Entwickler der Optik Beine gemacht haben, lebt Ihr nebenan... ch

Schon klapprig, aber voller Tatendrang: Untoter Held wagt sich in eine 3D-Welt voller Geister und Dämonen.

**TEIL 1**  
Medevil  
ENTWICKELT VON  
Sony  
SYSTEM  
Playstation  
JAHRE RELEASE  
1997

Schon klapprig, aber voller Tatendrang: Untoter Held wagt sich in eine 3D-Welt voller Geister und Dämonen.

Schon klapprig, aber voller Tatendrang: Untoter Held wagt sich in eine 3D-Welt voller Geister und Dämonen.





# Sauerei im Sagenland

**Schweine im Paradies:**  
Mit „Tomba“ schickt Euch Sony in ein abgedrehtes Abenteuer der herzhaft-japanischen Art.



Zu Beginn findet sich Tomba in einer relativ friedlichen Gegend wieder: Selbst die Schweinesöldner sind hier noch harmlos.

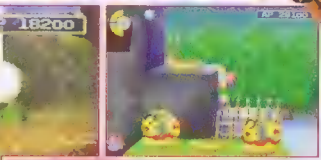


In witzigen FMV-Sequenzen erfahrt Ihr mehr über Tomba und die Dämonen-Schweine

Der Urwaldjunge Tomba ahnt nichts böses, als ihm im Wald zornige Schweine begegnen, die unschuldige Bauern jagen. Mutig stürzt er sich in die Schlacht – und wird von einem besonders dicken Exemplar niedergewalzt. Als Tomba aus dem Koma erwacht, stellt er fest, daß ihm die Schweine sein wertvolles Armband (ein Geschenk seines Großvaters) gempopt haben. Auf der Suche nach den Schurken erfährt er, daß im Hintergrund sieben dämonische Schweine das Zauberszepter schwingen, die aus Gier das friedliche Land verhexten. Für Tomba steht fest: Er muß die Rüsseltiere aufhalten – und gleichzeitig sein Armband zurückholen. Mit dieser skurrilen Hintergrundstory startet Ihr in Sonys neues Action-Adventure „Tomba“: Euer agiler Held begibt sich mit Morgenstern und anderen Waffen auf die Reise, überwältigt seine Gegner aber auch auf ausgefallene Weise: Ein herzhafter Sprung auf den Buckel der Schurken, ein Biß und an Tombas Zähnen wirbeln die Monster durch die Luft. Eure Suche beginnt in einer von Schweinesoldaten belagerten Stadt. Auf dem Weg zum Happy-End müßt Ihr über 150 „Ereignisse“ (also kleine Aufgaben) erfül-



Im Herbstwald ist Tomba in seinem Element. Rechts hat er mehr mit dem Wind und seinen Kletterkünsten zu kämpfen.



len. Nur so überwindet Ihr besondere Hindernisse oder erhaltet wertvolle Hinweise von wohlgesinnten Landbewohnern. Mal hängt der Erfolg von Eurer Geschicklichkeit ab, mal müßt Ihr bestimmte Gegenstände auftreiben oder knackige Knocheien lösen. Auch einfache Rollenspiel-Elemente haben die japanischen Entwickler von Whoopee Camp übernommen: Einige Rätsel lassen sich nur durch Unterhaltungen mit anderen Charakteren lösen. Seine Fähigkeiten steigert Tomba über neue Ausrüstung; für erfolgreiche Kämpfe und bewältigte Aufgaben stehen ihm Erfahrungspunkte zu. Habt Ihr die Stadt von



den Schweinen befreit, zieht es Euch hinaus in die Fantasy-Welt: Ihr wandert durch den Wald der Zwerge, sucht entführte Wichtelkinder und trotzt den Windstürmen bei der Besteigung des von Riesenvögeln bewachten Gebirges. Außerdem durchquert Ihr ein dem Weingott Bacchus gewidmetes Dorf, dessen Bewohner in Mäuse verwandelt wurden. Bevor der Showdown mit den Schweinemagiern ansteht, schlägt sich Tomba noch mit den Kannibalen im Dschungel herum und trotzt den Schrecken einer verwunschenen Villa. Nicht zuletzt fordert ein Buggy-Rennen Eure Geschicklichkeit.

Das abgefahrene Geschehen wird in traditioneller Seitenansicht gezeigt: Während die kulleraugigen Figuren als Sprites umherwatscheln, ist die Landschaft aus Polygonen zusammengebastelt und zeichnet sich durch gelungene Tiefeneffekte und Detailverliebtheit aus. Der japanische Stil verstrahlt einen Reiz, dem wir uns kaum entziehen konnten: Finster blicken rosarote Schweinesöldner, knubelnasige Zwerge schwimmen in ihren X-Large-Klamotten. Zusammen mit der Neugierde auf die weiteren Aufträge spornt Euch das Ambiente zu langen Ausflügen in die weite Welt von „Tomba“ an. **HS**



An besonderen Schauplätzen wie der Zwergenstadt seht Ihr das Geschehen aus verschiedenen Perspektiven



TITLE	Tomba
DEVELOPER	Sony Japan
SYSTEM	Playstation
RELEASE	3. Quartal
Umfangreiches Action-Adventure in traditioneller Seitenansicht und mit skurrilem Japano-Charme.	



# MAGIC ZONE



## PRO98

CHECK IT OUT - BASKETBALL IN PERFEKTION. POWER UND ATHLETISCHE ELEGANZ.  
UNSCHLAGBARE MOTION-CAPTURING-TECHNOLOGIE: SPIEL DIE NEUE DIMENSION -  
WALK ON THE WILD SIDE. DIE PRO'S DER 29 NBA-TEAMS KNALLEN DIR DIE BÄLLE  
UM DIE OHREN. STUDIER IHRE LINKS UND MOVES IM FREUNDSCHAFTSSPIEL.  
LAUFE SIE AUS IN DER SAISON - UND MACH SIE PLATT IM PLAY-OFF!  
HOOP OR NOT HOOP. BIS ZU ACHT SPIELEN KÖNNEN GLEICHZEITIG ANTRETEN.  
DIE HIGHLIGHTS SPEICHERT DIE MEMORY CARD. SPILLERTRANSFER,  
MANAGEMENTFUNKTIONEN UND UMFANGREICHE STATISTIKEN GARAN-  
TIEREN DEN ABSOLUTEN NBA-KICK. IT'S CRUNCH-TIME!

SHOT

NINTENDO 64

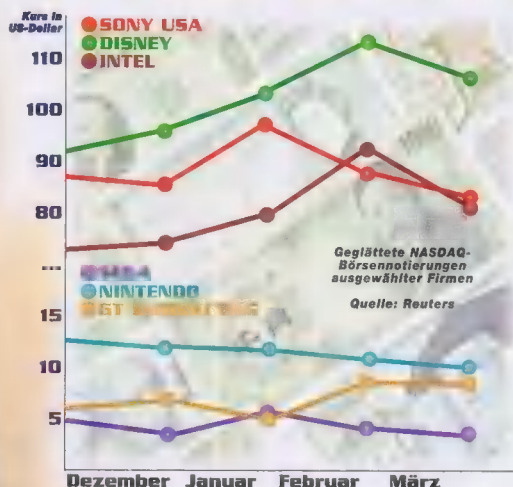


KONAMI  
XXL  
SPORTS SERIES





## Wie stehen die Aktien?



## Das ABC der Spiele - eine Schule für Entwickler

**Die neugegründete US-Einrichtung eröffnet Informatik-Interessenten hervorragende Karriere-Perspektiven.**

Unter Schirmherrschaft von Nintendo hat das japanische DigiPen-Institut in Redmond, Bundesstaat Washington, seine erste Videospielhochschule auf amerikanischem Boden eröffnet. Im "DigiPen Institute Technology" lernen "Grade 12"-Absolventen (vergleichbar mit deutschen Abiturienten) nach einer Einstellungsprüfung u.a. in den Kursen High- und Low-Level-Programmierung, Computer-Grafik, Kompression, TCP/IP-Kommunikation und Ray Tracing für ihren "Bachelor of Computer Science"-Abschluss.

Ausländer zahlen für das vierjährige Hochschulstudium mindestens 56.000 US-Dollar, US-Amerikaner etwa 48.000 Dollar. Erfolgreiche Absolventen werden mit hervorragenden Einstiegschancen ins Videospiel-Business belohnt: Sowohl die Zentrale von Microsoft, als auch das Nintendo-HQ liegen in Redmond.

## Take 2 schnappt sich BMG

**Mit BMG Interactive hat sich ein weiteres Medienunternehmen vom turbulenten Spielmarkt zurückgezogen.**

Mit einer in diesen Tagen unterzeichneten Erklärung wird die Spieltochter des Bertelsmann-Konzerns an den Software-Hersteller Take 2 verkauft. Die meisten BMG-Interactive-Einrichtungen werden weitergeführt, aber in Zukunft unter dem Take-2-Logo laufen. Da Take 2 durch eine expansive Firmenpolitik Software für alle wichtigen Systeme vertreibt und vermarktet (neben PC auch Playstation und Nintendo 64), werden voraussichtlich alle von BMG begonnenen Entwicklungen weitergeführt. Für das N64 wird Take 2 u.a. das in England programmierte "Silicon Valley", für die Playstation das amerikanische "Spec Ops" ausliefern.

Als erstes unter eigenem Label entwickeltes und veröffentlichtes N64-Spiel kündigte Take 2 "In-Fisherman's Bass Hunter 64" an. Die Angel-Simulation soll Weihnachten in den USA erscheinen und wird dort zusammen mit der "In-Fisherman"-Fachzeitung und dem entsprechenden TV-Programm vermarktet. Take 2 ist seit 1994 auf dem Spielmarkt aktiv und vertreibt seitdem eine bunte Mischung aus Lizenzprodukten und Eigenentwicklungen für alle Systeme, vom Game Boy bis zum PC.



- 1 / **FIFA '98** Electronic Arts  
Hoffentlich seid ihr keine "Flasche leer auf dem Feld" - ihr wißt ja, wie ein Bayern-Trainer auf solche Spieler reagiert!
- 2 / **Bushido Blade** Square  
Lang genug hat's gedauert, aber jetzt dürft ihr stillet zum Japano-Zweikampf antreten. Vorsicht, jeder Treffer kann entscheiden!
- 3 / **Tomb Raider 2** Eidos  
Lara hat sich im Mittelfeld eingenistet und hält wacker die Stellung: Euer Forscherdrang ist offenbar ungebrochen...
- 4 / **Riven** Acclaim  
Was für eine Ausstattung: Gleich fünf CDs puzzle den ambitionierten Insel-Entdecker entgegen, wenn er zur Abenteuer-Expedition aufbricht.
- 5 / **Cool Boarders 2** Sony  
Frühjahr ist die beste Zeit für zünftige Snowboard-Eskapaden: Die Trend-Sportart hat ausgiebig in Nagano profitiert.

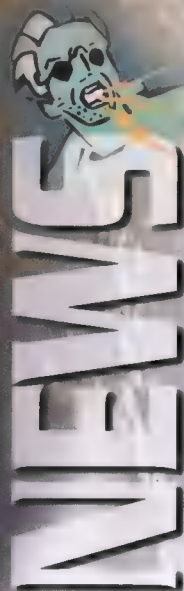
## Klappe: "Myst"-Entwickler geht zum Film

**Mit Robyn Miller ist nach Chris Roberts ein weiterer Spieleentwickler mit Weltruhm nach Hollywood aufgebrochen.**

Wer hätte das vor zehn Jahren gedacht: Ein Spieledesigner wird Hollywood-Regisseur. "Wow, das ist fantastisch", kommentierte Peter Molyneux die gesteigerte Bedeutung der Spieleindustrie ironisch am Beispiel von Chris Roberts. Doch das war erst der Anfang. Der "Myst"-Erfinder Robyn Miller trennte sich von seinem Bruder Rand und der gemeinsamen Firma Cyan, um sich nach zehn Jahren interaktiver Unterhaltung einem linearen Medium zuzuwenden: "Nach Riven hatten wir endlich Zeit, nachzudenken, was wir als nächstes tun wollen. Auf ein lineares Medium zu wechseln, hat mich sehr gereizt. Schon lange bevor ich mich Multimedia zuwandte, habe ich das Geschichtenerzählen geliebt." Noch mehr als der von Peter Molyneux sanft kritisierte Chris



Roberts waren Millers Produkte durch ihre vielen linearen Elemente bzw. durch vernachlässigte Interaktivität zugunsten der Grafik bekannt. Mit "Myst" und "Riven", den erfolgreichsten Adventures der Welt (Tests in MAN!AC 7/96 bzw. 4/98) bewiesen die Brüder dennoch, daß sie ein Millionenpublikum fesseln können. Mit diesen CD-ROM-Bestsellern haben die beiden ersten Filmproduktionen von Robyn Miller und der neu gegründeten Firma "Land of Point" aber nichts zu tun. Während Robyn die Arbeit an seinen ersten, noch unbenannten Filmen beginnt, widmet sich Rand Miller weiterhin dem Universum von "Myst" und "Riven" - ein neues Abenteuer ist bereits in Arbeit: "Eine solch reichhaltige Fantasy-Welt nicht weiterzuentwickeln, wäre eine gewaltige Verschwendung. Die Möglichkeiten sind einfach zu verlockend."







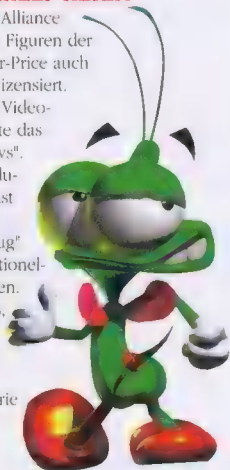
Quelle: Theo Kranz  
Versand, Playcom

- 1 Winter Heat** **Sega**  
Wie gehst an der Spitze: Das Schnee-Spektakel ist qualitativ konkurrenzlos und feiert auch in der Spielhalle Erfolge.
- 2 FIFA '98** **Sega**  
Na ja, technisch müssen Saturn-Besitzer schon Abstriche machen, aber **so** soll's Hauptsache, **es** schafft die WM-Qualifikation.
- 3 Bust-a-Move 3** **Acclaim**  
Immer wieder gern gespielt, und mangels anderer Neuheiten ein Saturn-Highlight: Die Neuauflage fordert Euch **kniffligen** Bewertungs-Modi.
- 4 Steep Slope Sliders** **Sega**  
Auch auf dem Saturn wird per Board den Hang hinuntergedüst: Die akkurate Sportsimulation bleibt auch diesmal auf Rang 4.
- 5 Soviet Strike** **Electronic Arts**  
Dark Kampfpreis erneut ein Hit: Noch nie konntet Ihr für so wenig Geld einen monströs ausgerüsteten Kamphubschrauber erwerben.

## Heldenhafter Sega-Käfer wird zum Filmstar

Neben "Reboot" und "Beast Wars Transformers" geht auch das Sega-Maskottchen "Bug" in Serie - als Render-Käfer!

Die kanadische Medienfirma Alliance Communications hat neben Figuren der Spielzeugmacher Irwin und Fisher-Price auch einen Konsolenhelden von Sega lizenziert. Um "Bug" sollen 13 halbstündige Video-Episoden gedreht werden, meldete das Fachorgan "Animation World News". Wie für die (von Alliance mitproduzierten) Serien "Reboot" und "Beast Wars" (beide sind als Playstation-Spiele erhältlich) soll auch für "Bug" 3D-Computeranimation statt traditioneller Methoden zum Einsatz kommen. Markenzeichen des coolen Käfers, der bereits zwei Saturn-Einsätze bestritten, sind sein vorlautes Mundwerk und ein betörender Augenaufschlag. Wann die TV-Serie in Deutschland startet, ist noch nicht bekannt.



## Acclaim schließt Automatenabteilung

Nur drei Spiele, darunter "Batman forever" und "NBA Jam Extreme", wurden als "Acclaim Coin-Op" veröffentlicht.

Das Personal der verwaisten Arcade-Abteilung wird in andere Niederlassungen beordert. Diese Umstrukturierung dient der Rückbesinnung auf den Heimmarkt, erklärt Acclaim-Chef Greg Fischbach: "Das Personal unserer Entwicklungsstudios für PC und Konsolen zu vergrößern, ohne die Kosten zu erhöhen, erlaubt uns die Erhöhung der Spieleproduktion." Zuletzt hatte Acclaim das kartenbasierte Rollenspiel "Magic the Gathering" zu einem actionlastigen Spielautomaten ("The Armageddon") verarbeitet.

# Profi-Spielehändler gesucht!

## Die Große MANIAC-Umfrage

**Unverzichtbar** für Euer elektronisches Hobby sind **zuverlässige Händler**. Wenn die Lieferung Wochen auf sich warten lässt und das Spiel plötzlich 20 Mark teurer als vereinbart war, kommt Frust auf.

**Wir möchten von Euch wissen**, bei welchen Videospiel-Händlern Ihr am liebsten zugreift. Dabei solltet Ihr zwischen dem Laden, in dem Ihr persönlich herumstöbert und den Versand-Profis unterscheiden.

**Für Euer Urteil** zieht Ihr bitte sowohl Service (Kulanz, Informationen und Freundlichkeit), als auch Preis und Schnelligkeit in Betracht. Wichtig ist auch die Bereitschaft des Verkaufspersonals, Euch die Spiele vorzuführen. Mal sehen, wer im Dschungel der deutschen Software-Händler am beliebtesten ist.

Natürlich belohnen wir Eure Mühe mit attraktiven Preisen. In Zusammenarbeit mit Zubehör-Hersteller

**INTERACT** verlosen wir je **zehn Lenkpad-Pads** für Playstation und Nintendo 64.



Als Hauptpreis stellt sich der glückliche Gewinner **eine Konsole nach Wahl** ins Wohnzimmer - Nintendo 64, Playstation oder Saturn stehen parat!

Schickt den Coupon (in einem mit 1,10 Mark frankierten Umschlag) oder auf einer Postkarte mit den Händler-Anschriften an:

**Cybermedia Verlags GmbH**  
Red. MANIAC • Stichwort: Profi-Händler  
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

### Bester Versandhändler

Firma
Straße, Nr.
PLZ, Ort
Telefon

### Bester Videospiele-Laden

Firma
Straße, Nr.
PLZ, Ort
Telefon

### WENN ICH GEWINNE...

...möchte ich als Hauptpreis:

- ☐ eine Playstation
- ☐ ein Nintendo 64
- ☐ einen Saturn

oder ein Lenkpad-Pad für:

- ☐ Playstation
- ☐ Nintendo 64

Der Einsendeschluss ist der 29. Mai. Alle eingesandten Coupons mit zwei aufgeführten Händlern nehmen an der Verlosung teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

### Schickt meinen PREIS an:

Name, Vorname	Alter
Straße, Nr.	PLZ, Ort



# COMING SOON

Quelle:  
Theo Kranz  
Versand

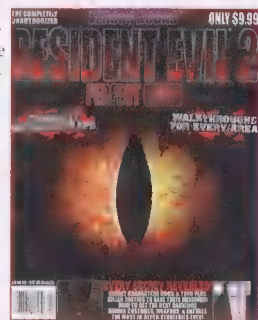
## In Vorbereitung: Release-Highlights

APRIL				
TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE	
Wayne Gretzky Hockey '98	Midway	N64	Sportspiel	
House of the Dead	Sega	SA	Lightgun-Shooter	
Panzer Dragon Saga	Sega	SA	Rollenspiel	
Tekken 2 (Platinum)	Sony	PS	Beat'em-Up	
Soul Blade (Platinum)	Sony	PS	Beat'em-Up	
Alundra	Psygnosis	PS	Action-Adventure	
Time Crisis (ohne Gun-Con 45)	Sony	PS	Lightgun-Shooter	
NHL '98	Electronic Arts	SA	Sportspiel	
Mystical Ninja	Konami	N64	Action-Adventure	
MAY				
TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE	
Forsaken 64	Acclaim	N64	3D-Action	
Frankreich '98 - Die Fußball-WM	Electronic Arts	PS/N64	Sportspiel	
Burning Rangers	Sega	SA	Action	
GASP	Konami	N64	Beat'em-Up	
Reckin' Balls	Acclaim	N64	Geschicklichkeit	
Klonoa - Door to Phantomile	Namco	PS	Jump'n-Run	
Pulse	Sony	PS	Interaktive Musik	
Spice World	Sony	PS	Interaktive Musik	
Gran Turismo	Sony	PS	Rennspiel	
JUNI				
TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE	
WWF Warzone	Acclaim	N64	Sportspiel	
Colin McRae Rally	Codemasters	PS	Rennspiel	
Crime Killer	Interplay	PS	Shoot'em-Up	
Heart of Darkness	Infogrames	PS	Action-Adventure	
Treasures of the Deep	Namco	PS	3D-Action	
Point Blank	Namco	PS	Lightgun-Shooter	
Banjo Kazooie	Rare/Nintendo	N64	Jump'n-Run	
Mission: Impossible	Ocean/Infogrames	N64	3D-Action	
Cardinal Syn	Sony	PS	Beat'em-Up	

## Ein perfekter Weg durch Raccoon: Der "Evil"-Guide

Mit dem inoffiziellen "Resident Evil 2"-Players Guide erforscht Ihr wirklich jedes Grusel-Geheimnis.

Der "Perfect Guide" (knapp 30 Mark) beschreibt (in englischer Sprache) ausführlich und kompetent jedes noch so kleine Geheimnis des Spiels. Zahlreiche Farbbilder und Zeichnungen der einzelnen Räume illustrieren Schritt für Schritt das beste Vorgehen, die Position jedes Gegenstands wird ebenfalls angegeben. Der süffisante Text ist auch für Profis lesenswert: Mit witziger, aber verständlicher Sprache erläutert das Buch die Ereignisse, in "Training"- und "Monsters"-Abschnitten lernen unsichere Laien das fachgerechte und munitionssparende Zombie-Zerlegen.



## Erste-Hilfe-Verlosung

In Zusammenarbeit mit Gameexpress Straubing (Tel.: 09421/87514) verlost MANIAC fünf "Resident Evil 2"-Players Guides. Um zu gewinnen, beantwortet einfach die Frage und schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung.

Wie heißt das geheime Bonus-Spiel in "Resident Evil 2"?

- A) Hunk - The final Assault-Survivor
- B) The Tofu - 4th Survivor-Killer
- C) The 4th Survivor

Einsendeschluß ist der 29. Mai 1998

Cybermedia  
Verlag  
Kunze  
WE 3 - Vörsing  
Wahlbergg. 33  
85415 Mering

## "Pong"-Bushnell in Berlin

Der "Vater des Videospieles" Nolan Bushnell wollte zwecks Museumsbesuch mehrere Tage in Deutschland.

Er kam überraschend und blieb nur kurz: Am 4. März '98 stattete Atari-Gründer Bushnell dem "Computer- und Videospiele-Museum" in Berlin einen Besuch ab. Dabei präsentierte sich Bushnell keineswegs als ein Mann der Vergangenheit: So gründete er kürzlich die "Professional Gamers League" (PGL), eine Art Bundesliga für Videospiele. Gespielt wird über das Internet, wobei die Matches vom Fernsehen übertragen werden. Das Experiment finanzieren Sponsoren, die u.a. ein saftiges Preisgeld von 250.000 US-Dollar ausschütten.

Bereits im Herbst will er in Los Angeles einen 5.000qm großen Unterhaltungspark eröffnen. Hier sollen sich 500 PC-Piloten in derselben Spielwelt einfänden. Kommt ein Titel aus der Mode, wird er gegen ein neues Programm getauscht. Auch Berlin reizt Bushnell: In zwei Jahren möchte er mit deutschen Partnern einen solchen "in.10.city"-Freizeitpark eröffnen. Dann, so hofft Bushnell, ist auch die hiesige Infrastruktur besser. Als große Hürden für den Fortschritt sieht der Computer-Freak die hohen Telefonkosten in Deutschland. Zu Hause könne er einen Monat lang 24 Stunden am Tag im Internet surfen und zahle nur 50 Dollar.



Überraschungsbesuch im Spielmuseum: Atari-Gründer Nolan Bushnell (rechts, hier mit Museums-Leiter Andreas Lange und Manuel Schulz).

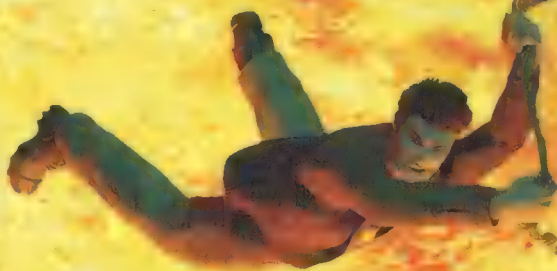


Quelle:  
Theo Kranz Versand,  
Playcom

1. **Fighter's Destiny** **Laguna**  
Endlich mal wieder nach Herzenslust prügeln: Von Beat'em-Ups nicht gerade verwöhnte N64-Spieler freuen sich über ein intelligentes Kampfsystem.
2. **WCW vs. NWO** **THQ**  
...und schon geht's weiter mit roher Gewalt: Die hochwertige Wrestling-Parade setzt auf niedrige Instinkte und massive Fleischberge.
3. **FIFA '98** **Electronic Arts**  
Achtung, Achtung: Fußballfreunde bereiten sich bitte langsam, aber sicher auf die bevorstehende WM vor und finden sich vor dem Chips-Regal ein.
4. **Turok** **Acclaim**  
Es sowas: Kaum ist Oldie "Turok" in den MANIAC-Charts wieder aufgetaucht, klettert er vorsichtig nach oben.
5. **Golden Eye** **Rain**  
007 bläst zum Rückzug: Natürlich nur, wenn im hinteren Teil der Charts schöne Frauen und trockene Martinis warten...



# MANCHMAL MUSS MAN EINFACH ZUPACKEN



Mit der Stimme  
von Val Kilmer!

## PITFALL — 3D —

BEYOND THE JUNGLE™



DYNAMIC  
SYSTEMS



VERLAG Tel. 08471-70170

[www.maxsupport.de/activision](http://www.maxsupport.de/activision)

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an:  
Activision Deutschland GmbH, Stichwort: "Infomail", Postfach 1553, 33245 Gütersloh

PITFALL und PITFALL 3D: Beyond the Jungle sind eingetragene Warenzeichen von Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Spielkonsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Activision Support: täglich von 10 bis 18 Uhr; außer an gesetzlichen Feiertagen.  
Hotline: 0188 - 610058 (DIN 1,08/min.) • Technischer Support: 01808 - 225155 • E-Mail: [support@activision.de](mailto:support@activision.de)



## Phat Air

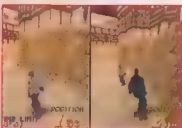
Funsoft/Pony Canyon für Playstation, im Frühjahr in Deutschland



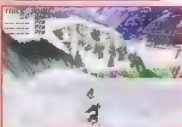
Spinning Sidegrab bei Nacht: Auf der Stadionschanze wagt Ihr die ausgefallensten Kunststücke.



Snowboardspiele kommen dieses Jahr in Mode: In "Phat Air" schlüpf Ihr in den Skianzug eines Hardcore-Boarders, der sich je nach Herkunft auf Kunststücke, Schnelligkeit oder Gewandtheit spezialisiert hat. Modebewusste Spieler kleiden ihren Schützling selbst ein und wählen einen schnittigen Overall: Via Memory Card speichert Ihr Euren Helden, der im Laufe seiner Boarder-Karriere Erfahrung sammelt und seine



Im Zweispieler-Modus ist der Bildschirm vertikal geteilt.

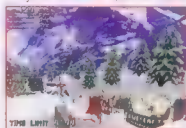


Bei der Abfahrt könnt Ihr nur selten einen Sprung einbauen

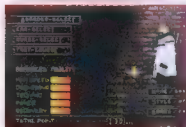
Eigenschaften verbessert. Habt Ihr Euch einen Flitzer ausgesucht, geht's ab auf die Piste: Im Championship-Modus rast Ihr mit sechs Kollegen auf sechs Slalom- und Abfahrtskursen um die Wette, Rekordjäger klicken sich in den "Time Attack"-Modus und suchen auf den verschiedenen Strecken die Ideallinie. Wer die Zuschauer lieber mit Kunststücken beeindruckt, flitzt die Halfpipe hinunter und addiert die Punkte seiner fünf besten Sprünge. Habt Ihr einen Kumpel bei der Hand, brettet Ihr im Zweispieler-Modus auf einem vertikal

geteilten Bildschirm über die Piste. Streiflose Abfahrten mit lässigen Posen garantiert der "Freestyle"-Modus, bei dem Ihr Wälder umpflügt und bei jedem Hucel zu einem lockeren Stunt ansetzt. Anders als bei den Genre-Kollegen sind dabei die Zeigefingertasten nicht belegt: Für Spins, Grabs, Twists und Slides kombiniert Ihr die Sprungtaste mit Richtungskommandos. Auch die Optionen überraschen mit einer interessanten Neuerung: Neben den Schwierigkeitsgraden in fünf Stufen dürft Ihr Euren CPU-Kollegen mit der Einstellung "Auto" eine kameradschaftliche Intelligenz verpassen. Die Konkurrenten lassen Euch dann nach Stürzen wieder aufholen und fordern Euch anschließend zu nervenaufreibenden Kopf-an-Kopf-Rennen. Dabei dürft Ihr Eure Gegner auch anrempleln und schneiden: Poltert ein Kontrahent in einer dichten Schneewolke über die Piste, ist die Freude über das gewonnene Duell gleich doppelt so groß.

Verschiedene Tageszeiten garantieren grafische Abwechslung: Malerische Sonnenuntergänge und waghalsige Sprünge bei Nacht sorgen für stille Atmosphäre. Technisch punktet "Phat Air" dank größtenteils fehlerfreier 3D-Optik.



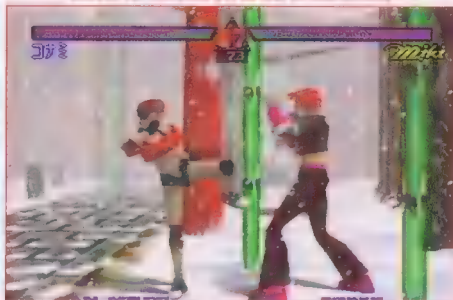
In der Halfpipe zählen Eure fünf besten Sprünge



Jeder der fünf Snowboarder hat individuelle Talente

## Deadly Arts

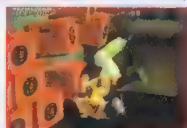
Konami für Playstation 2, im Frühjahr in Deutschland



Eiskaltes Duell auf dem Friedhof: Während Ihr Euch gegenseitig vernöbelt, sinken Schneeflocken langsam zu Boden.



"Deadly Arts" kennt Ihr bereits unter dem Arbeitstitel "GASP" oder "Battle Dancers": Tödliche Kampftechniken stehen im Mittelpunkt des 3D-Prügelturniers, an dem zwölf Anime-inspirierte Recken teilnehmen. Im Gegensatz zu ihren Genre-Kollegen nutzen Kai, Miki und Co. Gegenstände sowie Wände im Hintergrund: Mit Würfeln pfeffert Ihr Euren Gegenüber in Kisten und Gitter, die laut krachend in ihre Einzelteile zersplittern. Auf der Baustelle purzeln bei jedem Kick Lübecker Hütchen über den Bildschirm, bei der Keilerei im Büro gehen sogar Tische zu Bruch. Hat Euch der Feind in die Ecke gedrängt, nutzt Ihr die Wand für einen schallenden Roundhousekick: Vorbei die Zeiten, in denen Ihr den Kontrahenten am Arenarand festnagelt und den Wehrlosen mit Schlägen eindeckt. Interessant ist auch der von "Fighter's Destiny" inspirierte Kämpfer-Baukasten: Hier bastelt Ihr Euch einen eigenen Martial-Arts-Experten zusammen. Ihr bestimmt seine äußerlichen Merkmale wie Geschlecht, Haar- und Klamottenfarbe. Anschließend legt Ihr das Gewicht und die Größe Eures Schützlings fest, was seine Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit beeinflusst. Dann geht's ab in die Arena: Durch Schlägereien gegen Kumpels und in den verschiedenen Spielmodi sammelt Euer Rüpel Kampferfahrungen und lernt neue Schläge, die je nach Körperbau und Eigenschaften variieren.



Werft Eure Gegenüber in Kisten und nutzt...



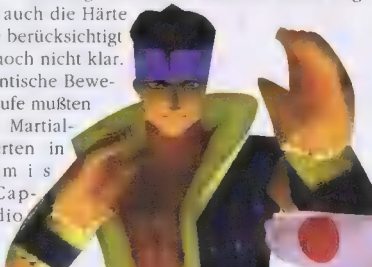
...die Wände für hämmende Roundhousekicks.



Auf der Baustelle purzeln bei jedem Tritt Lübecker Hütchen über den Bildschirm

Via Memory Card übernehmt Ihr den Backpfeifenhelden in das Modul Eures Freundes und zeigt dort seinen Losern, was ein Haken ist. Für schmetternde Schläge sorgt auch die Rumble-Pak-Option, die nicht nur bei Bodenkontakt, sondern bei jedem Schlag und Tritt für zitternde Hände sorgt. Ob dabei auch die Härte der Hiebe berücksichtigt wird, ist noch nicht klar.

Für authentische Bewegungsabläufe mußten mehrere Martial-Arts-Experten in Konamis Motion-Capture-Studio posieren.





## Golden Goal

BMG/Take Two für Playstation, im 1. April im Handel



Keine Chance für den Keeper:  
Bierhoffs Schuß landet präzise im langen Eck.



Nicht nur bei Freistößen legt Ihr via Markierung fest,  
wohin der Ball geschlagen wird.

**PS** Um gegen die starke Fußball-Konkurrenz zu bestehen, hat sich das junge Programmierer-Team Z-Axis für „Golden Goal“ (ehemaliger Arbeitstitel „BMG Soccer“) mächtig ins Zeug gelegt: 70 Nationalmannschaften mit 1.750 Spielern stehen im Turnier zur Wahl. Der Zusammenarbeit mit dem „World Soccer Magazine“ ist es zu verdanken, daß sich die Spieler gemäß ihren Real-Vorbildern verhalten. Nach der Auswertung aller Statistiken blieben 16 Kategorien, um die Sportler sinnvoll zu beschreiben. Neben Spurt-Talent und Schußkraft beeinflussen Werte für Aggressivität, Übersicht und Motivation das Verhalten der Spieler auf dem Bildschirm. Auch grafisch versucht Z-Axis, neue Maßstäbe zu setzen: Über 200 Portraits wurden eingescannt und als Gesichtstexturen verwendet, 250 Motion-Capture-Animationen garantieren realistische Bewegungsabläufe – und das alles in hochauflösender Grafik.

Ehrgeizigstes Ziel der Entwickler ist es, den Spieler weg von den herkömmlichen TV-Perspektiven und näher an das Spielgeschehen zu bringen. Dazu schwenkt und zoomt die




Drückt gleich nach einer Flanke den Schuß-Knopf,  
um mit einem Fallrückzieher oder Flugkopfball zu punkten.

Kamera selbständig, bringt Euch immer ins Zentrum der Action. Auf einen Kommentator hat BMG/Take Two verzichtet, stattdessen hört Ihr die Spieler in ihrer jeweiligen Sprache rufen „Spiel den Ball zu mir“ oder „Hau ihn um“.

Die Steuerung beschränkt sich im Angriff auf „flacher Paß“, „hoher Paß“ und „Torschuß“. Spektakuläre Fallrückzieher und Flugkopfball führen die Akteure bei richtigem Timing und gelungener Flanke eigenständig aus.

Ungewöhnlich ist das Zielen auf's Tor: Während Ihr den Ball Richtung Netz kickt, plaziert Ihr ein Zielkreuz im gewünschten Eck. Das Elfmeterschießen funktioniert nach dem gleichen Prinzip: spielt Ihr gegen einen Freund, kann die Zielscheibe verdeckt werden. Von „ISS 64“ hat Z-Axis wiederum die „In Game“-Strategie übernommen: Mit den seitlichen Tastern stellt Ihr Abseitsfallen, verlagert die Kicker zur Verteidigung in die eigene Hälfte oder startet einen Konterangriff.

Bis jetzt macht „Golden Goal“ einen sehr guten Eindruck – Nicht ganz verwunderlich, denn an dem Projekt arbeiten ehemalige „FIFA Soccer“-Programmierer und Dino Dini, der die legendäre „Kick-Off“-Serie ins Leben rief. Deutsche Fußballfans haben allerdings das Nachsehen: Wegen der hohen Lizenzkosten ist nicht das komplette Nationalteam vertreten, lediglich Andreas Köpke und Oliver Bierhoff wurden von BMG als Werbeträger eingekauft.

Die restlichen Spielernamen erinnern nur entfernt an die Bundesliga-Helden. 



Zu Beginn eines  
Matches positionieren die  
Spieler vor der Kamera



Die Torhüter  
fischen Bälle selbst-  
ständig aus der Luft


...Capcom auf  
Oldies-Trip: Dem  
Vorbild anderer  
japanischer  
Entwickler fol-  
gend (Namco,  
Konami, Sega),  
kündigt Capcom  
Neuaufgaben ih-  
rer Arcade-Hits  
aus der 80er-  
Jahren an.  
In der Reihe  
„Capcom Gene-  
rations“ sollen  
jeweils eine  
Handvoll Oldies  
auf einer  
Playstation-  
bzw. Saturn-CD  
verewigt sein.  
Die ersten bei-  
den Compila-  
tionen enthalten  
die „194x“-  
Ballerspiele  
und die  
„Ghosts'n'  
Goblins“-Serie.

## World League Soccer

Eidos für Playstation, ab Juni in Deutschland

**PS** Gegenüber frühen Messe-Versionen hat sich die englische Silicon-Dreams-Entwicklung mächtig gemauert: Die Spieler flitzen anscheinlich animiert über ein ruckfrei scrollendes 3D-Spielfeld und bevorzugen einen actionbetonten Kick. 190 Mannschaften aus zehn Elite-Ligen treten an, die üblichen Parameter sind auch in „World League Soccer“ justierbar. Außerdem freuen sich Besitzer eines Dolby-Surround-Decoders über räumliche Soundeffekte und einen Online-Kommentar englischer Reporter aus der Center-Box. Wenn alles nach Plan läuft, erscheint das Eidos-Spektakel rechtzeitig zur WM und dürfte anderen WM-Kandidaten wie „Golden Goal“ einen harten Kampf um die Tabellenspitze liefern. Wir freuen uns jedenfalls auf den Test in einer der nächsten MANIACS.



Schnell, flüssig und actionreich: „World League  
Soccer“ macht einen hervorragenden Eindruck. 



# DER N64-SPIEL

**"Fürs N64 gibt's keine Spiele - oder zumindest viel zu wenig", lautet die Klage der Nintendo-Skeptiker. Wir wollten's genau wissen und haben alle verfügbaren Module versammelt. Schmökert mit uns im Katalog der N64-Titel.**



It rund 80 international erhältlichen Spielen ist die N64-Palette zwar nicht besonders groß, aber dennoch übersichtlich. Nach vielen vergelichen "Dreamteam"-Ankündigungen (US-Spiele wie "Red Baron" und "Top Gun") erschienen zum Start des Geräts fast nur japanische Titel, lediglich Nintendo ließ eini-

ge Produkte von externen "2nd Parties" im Westen entwickeln. Inzwischen ist in Fernost die Liebe zum N64 erkaltet, dafür hat der Rest der Welt Feuer gefangen. Während in Japan nur noch wenige Hersteller (Nintendo, Konami, Seta, Imagineer) das N64 tatkräftig unterstützen, will in den USA fast jede Firma für den Millionen-seller programmieren. In Schwung kommt auch die europäische Entwicklung: Euro-Software versprechen englische und französische Firmen wie Infogrames, Ubisoft, definitiv auch Psygnosis.

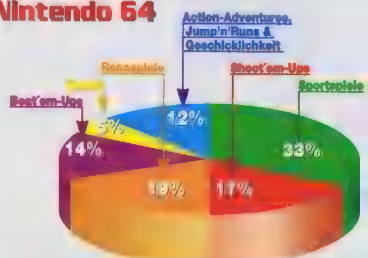
Doch auch wenn man die Work-in-Progress-Ankündigungen sowie die versprochene Generation von Spielen auf 64DD-Disketten außer Acht läßt, erblickt man eine beachtliche Menge an verfügbaren Titeln. Nur Rollen- und Strategiespieler lassen sich mit dem N64-Angebot nicht

locken, alle anderen finden unter den rund 60 PAL-Modulen ihre Wunschspiele.

Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Euch alle Module, die als PAL-Fassung im deutschen Handel liegen, komplett mit Bild, Inhaltsangabe und Wertung. Für die Adapter- und Umbauspezialisten unter Euch beenden wir die Aufzählung mit einem Blick nach Japan und in die USA - bzw. in die Regale der Import-verstärkten Händler. Bei dieser NTSC-Aufzählung lassen wir lediglich die ominösen Pachinko-, Shogi- und Mahjong-Umsetzungen außen vor - wer auf exotische Brett- und Glücksspiele steht, muß seine N64-Module wohl direkt in Japan kaufen. *wi*

- ACTION-ADVENTURE**
- JUMP'N'RUN**
- ROLLENSPIEL**
- SIMULATION**
- BEAT'EM-UP**
- SHOOT'EM-UP**
- RENNSPIEL**
- FLIEGER**
- STRATEGIE**
- SPORT**

## Spieler-Gewinn auf dem Nintendo 64



## OFFIZIELL IN DEUTSCHLAND: PAL-SPIELE

### Aero Gauge



Windiges Schweberennen in nebliger Zukunft: Mangels Streckendesign kein Vergleich zur "Wipe-out"-Konkurrenz.



### Bomberman

Ungeschlagener Multiplayer-Spaß (für bis zu vier Spieler) und neuartigem Action-Adventure-Solo-Modus: Das erste "Bomberman" fürs N64 (eine Fortsetzung ist in der Mache) setzt auf eine fantastische 3D-Architektur sowie bewährte, aber auch ganz neue Spielelemente.



### Blast Corps

Grandiose Mischung aus Zerstörung, Rennspiel und Action-Adventure mit 60 großen und abwechslungsreichen Levels. Dank cleverem Bonus-System monatelang motivierend - innovativ & packend!



### Chameleon Twist

Putziges Hüpfspiel mit komplizierter Steuerung. Dank etlicher Rätsel durchaus motivierend, technisch eher mittelmäßig.

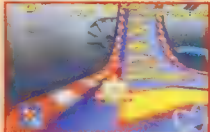


# ELEKATALOG



## Diddy Kong Racing

Packende (und schwere) Knuddel-Raserei mit den Nintendo-Helden. Grafisch, technisch und spielerisch weit- aus besser als das enttäuschende "Mario Kart". Für Rennspieler mit Multiplayer-Ehrgeiz ein Muß.



## FIFA 64

Herbe Enttäuschung für Fans und Kenner der EA-Sports-Serie: Liebloser und technisch katastrophale "FIFA"-Version für N64.

WERTUNG: ●●



Die Klamauk- und Knetmasse-Schläger kehren zurück: Das 2D-Beat'em-Up ist die kinderfreundliche Variante indizierter Killer-Prügeleien und spielerisch durchaus gehaltvoller als sein Ruf.

WERTUNG: ●●●



Extra für Europa polierte Ubisoft ein mittel-prächtiges Japan-Rennen von Human zu einem kompetenten PS-Boliden auf.

WERTUNG: ●●●●



So ist's recht: Drastisch verbesserte "FIFA"-Neuaufgabe mit tadelloser Technik, prima Steuerung und edler Highres-Optik.

WERTUNG: ●●●●●



## Cruis'n USA

Unkompliziertes, gänzlich nebelfreies Trans-Amerika-Rennen: Keine Simulation, sondern eine Fun-orientierte Raser- und Remplelei.

WERTUNG: ●●●



## Fighter's Destiny

Endlich eine 3D-Keilerei, die sogar "Tekken"- und "Tobal"-Gourmets mundet: Mit neuartigem Punkte-System, sympathischen Charakteren und eingestreuten FX-Knallereien ist "Fighter's Destiny" der langersehnte Prügel-Hit.



WERTUNG: ●●●●●



## Extreme G

Pfeilschnelles Science-fiction-Rennspiel mit starker Ballerkomponente. Die beste Alternative zu Psygnosis' "Wipe Out" (das bekanntlich nicht für das N64 erhältlich ist).

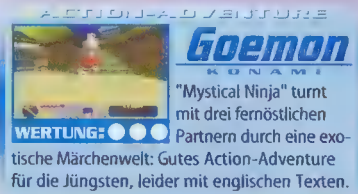
WERTUNG: ●●●●●



## Dark Rift

Unspektakuläre Monster-Keilerei vor platten Bitmap-Hintergründen und nur wenigen Specialmoves: Dank Sprungschlag seid Ihr unsiegbar!

WERTUNG: ●●



## Goemon

"Mystical Ninja" turnt mit drei fernöstlichen Partnern durch eine exotische Märchenwelt: Gutes Action-Adventure für die Jüngsten, leider mit englischen Texten.

WERTUNG: ●●●●



## Golden Eye

"Zu hart", fand Nintendo Deutschland; "zu gut", hielten die N64-Fans dagegen: Dank eifrigem Import aus dem europäischen Urmland wimmelt es hierzulande von PAL-Versionen der unsagbar spannenden 3D-Einsätze.



WERTUNG: ●●●●●



ACTION-ADVENTURE

## Hexen 64



**WERTUNG:** ● ● ●

Grafisch pfui, spielerisch OK: Dungeon-Wanderung in 3D, bei der Ihr Euch eher auf Grips, als auf einen starken Schwertarm verläßt.

SPORTSPIEL

## ISS 64



**WERTUNG:** ● ● ● ● ●

Konamis Rückkehr an die Sportspielspitze erschien exklusiv für das N64: Brillante Fußballsimulation mit allen Features.

## Lamborghini 64



Ein recht ärmliches 3D-Rennspiel versteckt sich unter der ansehnlichen Karosserie: Die Italo-Flundern kommen einfach nicht auf Touren.

SHOOT'EM-UP

## Lylat Wars



**WERTUNG:** ● ● ● ● ●

Kurzer Spaß? Die spannende SF-Oper mit deutscher Sprache gilt als das optisch beste Ballerspiel, ist aber zu schnell durchgespielt.

BEAT'EM-UP

## Mace: Dark Age



**WERTUNG:** ● ● ●

Brutale Horror-Keilerei mit Henker und Schleimmonster: Plumpe Animationen, unfaire Gegner und kaum Specialmoves.

## Mario Kart 64



**WERTUNG:** ● ● ● ● ●

Spaßiges Kart-Rennen für ein bis vier Spieler, das jedoch im Solo-Modus schwächer ist als der herausragende SNES-Vorgänger.

ACTION

## Mischief Makers



**WERTUNG:** ● ● ● ● ●

Facettenreiche Mischung aus 2D-Jump'n'Run und Ballerspiel mit tückischer Schwerkraft, Spezialschlägen und mächtigen Endbossen.

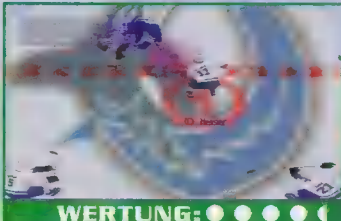
SPORTSPIEL

## Nagano Olympics



**WERTUNG:** ● ● ●

Durchwachsene Olympiade mit 12 Wettbewerben, die kaum länger zur Goldjagd motiviert. Einige verkorkste Disziplinen nerven.



**WERTUNG:** ● ● ● ● ●

## DAS GIBT'S IN 'J

TITEL	GENRE	WERTUNG
1080 Snowboarding	Sportspiel	● ● ● ● ●
Aerofighters Assault	Shoot'em-Up	● ● ●
Cu-On-Pa	Puzzle	keine Wertung
Dual Heroes	Beat'em-Up	●
Doraemon	Action-Adventure	● ●
Dynamite Soccer	Sportspiel	● ●
Famista 64	Sportspiel	● ● ● ● ●
Grand Sumo	Sportspiel	● ● ●
Hiryu No Ken Twin	Beat'em-Up	● ● ●
Human 6P	Rennspiel	● ●
King of Pro Baseball	Sportspiel	● ● ● ● ●
Pyo Pyo 64	Puzzle	● ● ● ● ●
Sim City 2000	Strategie	● ● ● ● ●
St. Andrews Golf	Sportspiel	● ●
Toukon Road	Sportspiel	● ● ●
Wild Choppers	Shoot'em-Up	● ● ● ● ●
Wonder Project J2	Action-Adventure	● ●

SPORTSPIEL

## NBA Hangtime



**WERTUNG:** ● ● ●

Spielerisch gelungenes, aber grafisch schlappes Action-Basketball mit (zu) wenigen Features, aber tollen Dunkings.

SPORTSPIEL

## NBA Pro 98



**WERTUNG:** ● ● ●

Bodenständige Basketball-Simulation mit actionbetontem Spielverlauf. Technisch schwächer als die Playstation-Fassung.

SPORTSPIEL

## NHL Breakaway 98

Faszinierendes Bildschirm-Eishockey mit leckeren Spezialeffekten. Allerdings ist es nicht nur optisch betörend, sondern auch spielerisch ausgereift – Pflichtkauf für Sportfans.



# JAPAN UND DEN USA: NTSC-SPIELE

<b>BEMERKUNG</b>	
Das heute alpine N64-Sportspiel ist eine Coproduktion japanischer und englischer 3D-Profis: Eis, Pulverschnee und plötzlicher Sonneneinfall sind authentisch simuliert.	
In Japan als "Soniwings Assault" erhältlich: Action-orientierte Luftkampfsimulation der amerikanischen "Pilotwings"-Entwickler Paradigm	
Einziges Puzzlespiel, das wir nicht leider nicht geockt haben.	
Lachhafte 3D-Prügel mit komischen Japan-Gestalten: ■■ "Dual Heroes" verwandeln sich in Notsituationen zu Superhelden.	
Kinderfreundliche Mischung aus 3D-Jump'n'Run und Action-Adventure. Der Titelheld ist ein (nur in Japan populärer) Anime- und TV-Held.	
Dumpfes Action-Fußball mit wenigen Optionen und gradlinigem Spielverlauf. Um Klassen schlechter als "FIFA WM-Qualifikation" und "ISS 64".	
Die 64-Bit-Version der erfolgreichsten japanischen Baseball-Simulation ist bislang das einzige N64-Spiel des Sony-Partners Namco.	
Stößt den Fettwanst von der Matte: Unterhaltsame Simulation der traditionellen japanischen Wrestling-Variante "Sumo".	
In diesem "Two in one"-Prügelspiel kellt Ihr Euch als Kinder um Schlagringe und Baseballschläger, im Arcade-Modus tretet Ihr zum normalen Turnier an.	
Europäer haben's besser: Aus diesem lächerlichen Japan-Video konstruierte Ubisoft das weitgehend gelungene "T.I. Pub. Paradise".	
Ausgeflipptes Japan-Baseball mit pummeligen Spielern und massig Optionen: Nach dem ersten Homerun bleibt Ihr am Joypad kleben.	
Wem schwören auf den "Tetris/Colums"-Verschnitt "Pyro Pyro": Eine gewitzte Zylinder-Zeile für ein oder zwei Spieler.	
Getreue Umsetzung des PC-Klassikers erschien bislang nur in Japan: Wartet besser auf englische Übersetzung.	
Inspektakuläre Golfsimulation mit einfallsreicher Steuerung. Eines der ersten Spiele für das N64, bislang nur in Japan erhältlich.	
Mittelmäßiges Japan-Wrestling mit schwerfälligen Catchern und komplizierten Moves: Haltet Euch an die WCW-Kollegen.	
Stillsüße Steuerung und ektatisch geprägte Missionen: 3D-Ballerel im Hubschrauber. Eure Hände sind Panzer, Jets und Bazooka-tragende Superhelden.	
Im seltsamen Fantasy-Abenteuer spielt Ihr den Papagei eines putzigen Mädchens: Wegen der japanischen Texte kommt Ihr kein Stück voran.	

## IMPORT-SPIELE: 50 FUNKTIONIERT'S

Wer ein N64 besitzt, sich aber nicht nur mit deutschen PAL-Modulen vergnügen möchte, stößt auf Probleme: Ohne Adapter läuft nichts. Und selbst, wenn Ihr ein solches Zubehör habt, ist Eure Import-Versorgung nicht sichergestellt. Sprecht also bei jedem Kauf mit dem Händler, welcher Adapter der richtige für Eure Spiele ist! Momentan sind drei unterschiedliche Adapter-Generationen für das N64 erhältlich, Import-Neulinge sollten sich die neueste Version (u.a. bei GT-Elektronik, Tel. 07621/44609) besorgen. Im Gegensatz zum Vorgänger Super NES sind beim N64 Timingprobleme durch die unterschiedliche Bildwiederholungsrate von NTSC und PAL gravierend: Einige Spiele wie "NHL Breakaway 98" verweigern jegliche Bildwiedergabe, andere (z.B. "Mario Kart 64") spielen die Hintergrundmusik undeutlich, zu schnell oder zu langsam. Mittlerweile erschweren auch neue Schutzmechanismen von Nintendo den Import-Spaß, so z.B. beim kunterbunten "Diddy Kong Racing". Die Universallösung liegt im sogenannten Multinormumbau: Via Kippschalter stellt Ihr die Ländernorm des aktuellen Importspiels ein, bis jetzt ist

ein solcher Umbau jedoch nicht erhältlich. Eine Umbau-Variante bietet Wolfsoft (Tel. 02622/83517) an: Die Profihastler löten Euch den Ländercode-Chip eines deutschen Moduls in die Konsole, der Umbau ist technisch identisch mit einem Adapter zweiter Generation – viele Spiele (z.B. "Lylat Wars") laufen nicht.

SPORTSPIEL

**Quarterback Club**

ACCLAIM



WERTUNG: ●●●●●

Wer auf die amerikanische Nationalsportart Football steht, kommt mit Acclaims "NFL Quarterback Club" aus dem Staunen nicht mehr heraus: So realistisch und detailliert wurde die taktische Rauferei bislang auf keiner Konsole simuliert.

SPORTSPIEL

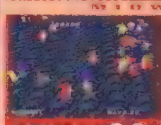


WERTUNG: ●●●●●

SHOOT'EM-UP

**Robotron 64**

NINTENDO



WERTUNG: ●●●●●

Technisch OK, doch schlechter als der Klassiker: Dauer-geballer, das mangels Abwechslung schnell langweilt.

SPORTSPIEL

**San Francisco Rush**

NINTENDO




WERTUNG: ●●●●●

Born to be wild: Die brachiale Stadtrundfahrt setzt auf geheime Abkürzungen, Rempelen und Luftsprünge. Statt Realismus dominiert Action.

SHOOT'EM-UP

**Star Wars of the Empire**

NINTENDO




WERTUNG: ●●●●●

Action-Fans sind angesichts der "Star Wars"-Aufarbeitung geteilter Meinung, schließlich wechseln sich hier grandiose Levels mit spiele-risch ärmlichen Missionen. Tadellos ist der Sound – auch ohne CD-Unterstützung klingen die John-Williams-Melodien wie im Kino.

SPORTSPIEL

**Snowboard Kids**

ATLUS/NINTENDO



WERTUNG: ●●●●●

Mehr Spaß auf der Piste durch Ballerei nonstop: Ein Kart-Clone für jüngere Spieler ohne Langzeit-Motivation.

SPORTSPIEL

**Super Mario 64**

NINTENDO




WERTUNG: ●●●●●

- SIMULATION
- BEAT'EM-UP
- SHOOT'EM-UP
- ROLLENSPIEL
- JUMP'N'RUN
- ACTION-ADVENTURE
- STRATEGIE
- SPORT

SIMULATION

**Pilotwings**

NINTENDO



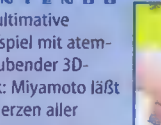
WERTUNG: ●●●●●

Nur fliegen ist schöner als diese himmlische Fun-Simulation: Mit Para-Gleitschirm, Mini-Hubschrauber und Fallschirm, als menschliche Kanonenkugel und mit Sprungstiefeln bereist Ihr eine idyllische Insel-Landschaft.

JUMP'N'RUN

**Super Mario 64**

NINTENDO



Das ultimative Hüpfspiel mit atemberaubender 3D-Optik: Miyamoto läßt die Herzen aller Jump'n'Run-Fans höherschlagen und präsentiert ein zeitloses Spielvergnügen voller Gags und Finessen.



## Tetrissphere



Komplexes, dreidimensionales Puzzle für den fortgeschrittenen Tüftler: Erfreulich anders als die üblichen Zylinder-Knobeleien; mit hoher Langzeitmotivation.



WERTUNG: ●●●●●

SHOOT'EM UP

## Turok

ACCLAIM

Der erste Ego-Shooter für das N64 war ein Volltreffer, und auch zwei Jahre nach seiner Geburt ist "Turok" noch konkurrenzfähig: Bizarre Urwald-Architektur, Dinos und schwere Waffen - eine Hüpfspiel-inspirierte Alternative zu "Golden Eye".



WERTUNG: ●●●●●

## Wave Race 64

Exotische Schauplätze und authentische Wellenphysik machen "Wave Race" zum besten Rennspiel der Nintendo-Welt. Heiße Stunts auf rasenden Jet-Boats, Zweispieler-Duelle bis ins Morgengrauen - "Wave Race" ist konkurrenzlos gut.



## Top Gear Rally



WERTUNG: ●●●●●

Gelungene Rally-Fahrt durch-Steppe, Urwald und Küstenlandschaft. Ihr könnt Euch ganz auf die perfekte Kurventechnik konzentrieren - andere Autos trifft Ihr nicht allzu oft.

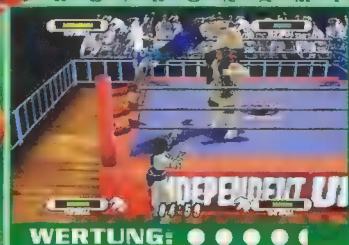
- ACTION-ADVENTURE
- JUMP'N'RUN
- ROLLENSPIEL
- BEAT'EM-UP
- SHOOT'EM-UP
- RENN- und RANGSPIEL
- STRATEGIE
- SPORT



SPORTSPIEL

## WCW vs. NWO

NO / KONAMI



WERTUNG: ●●●●●

Geniales Vierspieler-Wrestling mit den Helden aus WCW, NWO, IUW, DAW und WWW: Massig Doubleteam-Moves, unfaire Waffen, Spezial-situationen sowie eine Blutoption!

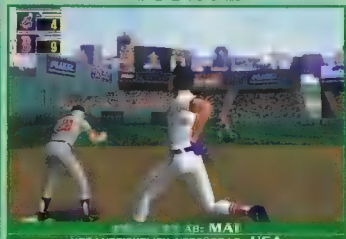
COMING SOON

# N64-SPIELE BIS JULI

SPORTSPIEL

## Allstar Baseball

ACCLAIM



ERHÄLTICH AB: MAI  
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: USA

"Turok"-Erfinder Iguana verbringt im Moment alle Zeit mit dem Lieblingssport traditionsbewußter Amis. Wahrscheinlich wird das Baseball-Modul in Deutschland vermarktet.

JUMP'N'RUN

## Banjo Kazooie

RAVE / NINTENDO



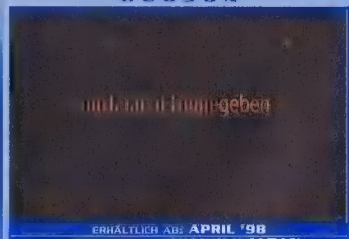
ERHÄLTICH AB: JUNI '98  
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT

Auf das erste 3D-Jump'n'Run der "Golden Eye"- und "Diddy Kong"-Programmierer Rare wartet die N64-Welt voll Sehnsucht: Eine technische und spielerische Offenbarung?

SHOOT'EM UP

## Bomberman Hero

HUDSON



ERHÄLTICH AB: APRIL '98  
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: JAPAN

Mit neuer Grafikroutine und erweitertem Solo-Modus veröffentlicht Hudson neue Bomberman im Monatsrhythmus. Kann der "Hero" den "Bomberman 64" schlagen?



SPORTSPIEL

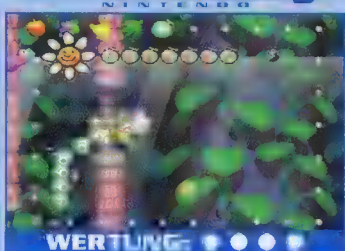
## Wayne Gretzky Hockey



Drei Spiele, ein Urteil: "Gretzky Hockey" ist ein fulminantes Action-Sportspiel mit toller Polygon-Optik und vielen Spezialeffekten. Das 98er-Update unterscheidet sich kaum vom Original; gleiches gilt für die Nagano-Edition "Olympic Hockey".

JUMP'N'RUN

## Yoshi's Story



Kinderfreundliches Jump'n'Run zwischen traditionellem 2D und dreidimensionalen Effekten. Jüngere Spieler sind angetan, doch für eingefleischte "Mario"-Fans bietet das Hüpfspiel zu wenig Tiefe.



ACTION-ADVENTURE

## Castlevania 64

So gut oder gar besser wie die Playstation-Fassung von 1997? Das erste 3D-Abenteuer des Vampirkillers aus Japan setzt auf Peitschenschläge, Sprünge und schaurige Lichteffekte.

JUMP'N'RUN

## Earthworm Jim



Für jede Hardware-Generation ein eigener Erdwurm: Nach Mega Drive, SNES, Playstation und Saturn albert und ballert der komische Hüpfspielstar nun erstmals in echtem 3D.

ROLLEISPIEL

## Holy Magic Century



Auch als "Quest 64" oder "El Tale" bekannt: Als jugendlicher Zaubrerlehrling macht ihr Euch in der märchenhaften 3D-Welt auf, den fiesen Magiemeister zu bekämpfen.

SHOOT'EM UP

## Forsaken 64



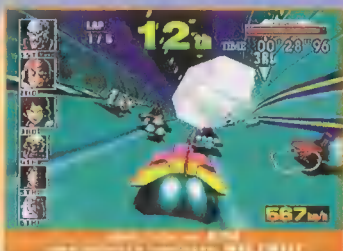
Feuer frei für gewiefte Schatzsucher. Eine intensive, futuristische Laserschlacht in düsteren Korridoren – mit diesem 360°-Actionspiel möchte sich Acclaim endgültig als Spiele-Kompetenz auf dem Markt etablieren.

# 1998

## Choro Q 64

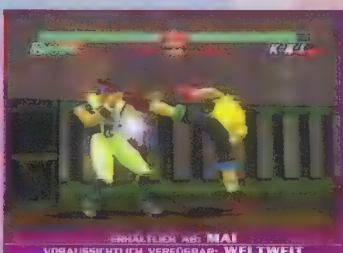


Das Rennen der putzigen Schnaufert gibt's bislang nur für Playstation und Saturn. Für das Nintendo 64 möchte Takara eine ganz neue Variante schaffen.



## F-Zero X

Dank 600 km/h pro Stunde das schnellste Rennspiel aller Zeiten? Mit dem intergalaktischen Schweb-Grandprix möchte Nintendo "Wipe Out", "Extreme G" & Co. beerben. Gut 30 Gleiter stehen zur Wahl, alle heizen gleichzeitig über die Rennbahn.



## GASP

Konamis erstes 3D-Beat'em-Up entsteht momentan exklusiv für das N64: Per "Create Fighter"-Option bastelt Ihr Euren eigenen Krieger, sammelt Kampferfahrung und nehmt den Schützling dank Memory Card zu Euren Kumpels mit. Alternativ-Name: "Deadly Arts".



COMPUTER

**Jest**

INFOGRAVES



AB: AUGUST

VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT

Ein englisches Programmerteam arbeitet an diesem kunterbunten Narrentanz, der spielerisch mit "Mario" konkurriert und sich auf tadellose 3D-Optik und -Effekte verläßt.

**Rev Limit**

PS-Protzerei mit Startschwierigkeiten: Die seit zwei Jahren versprochene Tourenwagen-Simulation hat Hersteller Seta nicht vergessen, zwecks Fein-Tuning aber auf den Sommer 1998 verschoben.

**Tonic Trouble**

UBISOFT



ERHÄLTLICH AB: JULI

VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT

Knallbunt und total verrückt: Das erste 3D-Action- und -Geschicklichkeitsspiel der "Rayman"-Erfinder erscheint gleichzeitig für PC (Bild) und Nintendo 64.

**Mission Impossible**

INFOGRAVES



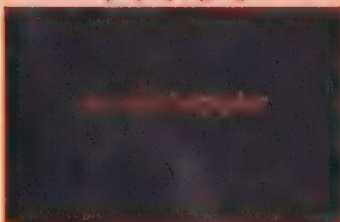
ERHÄLTLICH AB: JUNI '98

VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT

Auf Basis einer "Golden Eye"-ähnlichen 3D-Technologie ertüfelt Ocean eine Filmumsetzung mit viel Ballerei, aber auch starken Adventure-Elementen. Ethans Abenteuer sind weit weniger brutal als die von 007.

**Superman**

SHOOT'EM-UP



VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT

Das Superman-Abenteuer auf 64-Bit ist auch supergeheim: Vor Jahresfrist waren einige Demos zu sehen, seither herrscht Schweigen.

**Virtual Chess**

INFOGRAVES



Wenn Euch die ernsthafte Schachsimulation langweilt, schaltet Ihr die Slapstick-Animationen zu: Eure Spielfiguren kloppen sich in 3D.

SPORTSPIEL

**Reckin' Balls**

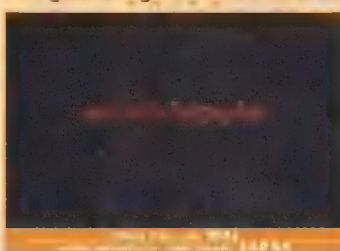
ACCLAIM



ERHÄLTLICH AB: JULI

VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT

Unkonventionelles Geschicklichkeitsspiel von Iguana: Ein bis vier Personen steuern Bälle auf skurrilen Looping-Kursen.

**Super Speedrace 64**

Dieses Rennspiel steht in Japan kurz vor der Auslieferung – wir haben davon bislang noch nichts gesehen.

**Wetrix**

Lebensspendender Regen: Die Mischung aus "Tetris" und "Populous" entsteht momentan bei Ocean in England – ein klassischer Knobelspaß in knallbunten True-Color-Farben.

ACTION-ADVENTURE

**Zelda 64**

Da Nintendos 64DD-Ergänzung noch auf sich warten läßt, wird Zeldas erstes 3D-Abenteuer auf einem prallgefüllten 128-MBit-Modul ausgeliefert. Der bisherige Eindruck ist schlichtweg überwältigend...

PUZZLE

RENNSPIEL

SHOOT'EM-UP

BEAT'EM-UP

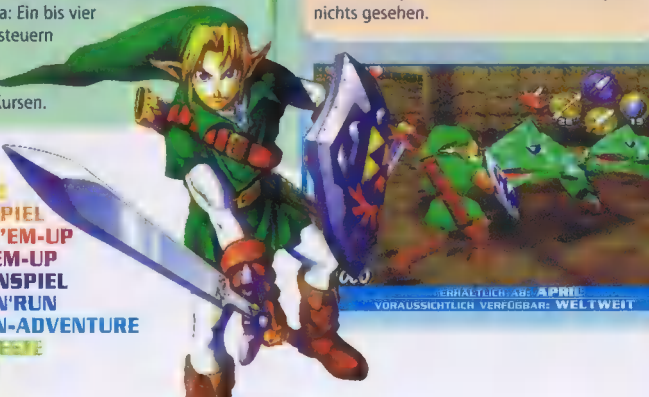
ROLLENSPIEL

JUMP'N'RUN

ACTION-ADVENTURE

STRATEGIE

SPORT

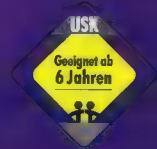




# GEX 3D

## RETURN OF THE GECKO

Die Action-Echse kehrt zurück. In über 20 genial designten 3D-Welten jagt unser Superagent Gex seinen Erzfeind - den grausamen Rez. Denn Rez will die Macht über das Fernsehen an sich reißen. Gex 3D bietet viel Witz und Ironie, tolle Animationen und überragendes Gameplay. Mit seinem unwiderstehlichen Charme, nur den besten Designer-Anzügen und immer seinen coolen Spruch auf seiner zu langen Zunge begleiten wir unseren Helden durch das ultimative Action-Adventure des Jahres...



Coming soon to a Playstation near you!

<http://www.bmainteractive.com>



laden  
7700 Würzburg  
Johannispromenade 1



Alle Sätze di Version + Alle Ego di Version + Alle Sätze di Version + Alle Sätze di Version





Zeit fürs Training: In der Halfpipe studiert Ihr die Tricks (oben) und probiert sie gleich aus (ganz oben).

Vier von fünf "1080"-Profis: Eure Alter-Egos warten in der Blockhütte auf ihren Einsatz. Je nach Spielmodus empfehlen sich entweder schnelle oder technisch besonders versierte Fahrer, um den Highscore zu knacken.





Das kann ins Auge gehen: Sprünge sehen cool aus, doch bei einem Sturz schnell die "Damage"-Anzeige nach oben.



Mit Grafik-Schmankerl wie diesem Live-Monitor hält sich "1080°" vornehm zurück

nur gegen einen Konkurrenten an – verliert Ihr, ist einer von drei Versuchen verbraucht. Gelingt es Euch, eine Serie zu gewinnen, wird pro Schwierigkeitsgrad ein neuer Kurs freigeschaltet. Insgesamt warten sechs idyllische Abfahrten, die schnurgerade Halfpipe und eine Kunstsprung-Arena auf Euer Können. Ihr rauscht steile Schußfahrt-Pisten hinab, wedelt durch Gletscherspalten und kürzt durch unberührte Tiefschnee-Passagen ab – fast jede Strecke läßt Euch freie Wahl, wie Ihr am schnellsten unten ankommt. Dabei wandert Euer Blick trotz holpriger Buckelpisten und effektvoller Sonnenuntergänge stets an die Streckenübersicht am rechten Bildrand: Ist der Gegner bereits per Abkürzung vorbeigeschizt, oder hängt er Euch noch im Nacken? Der "Contest" dagegen ist ein Slalom-Wettbewerb: Beim Kampf gegen ein



In der vollbesetzten Sprung-Arena zählen ausschließlich waghalsige Tricks und eine elegante Landung

Zeitlimit bringt Euch jedes korrekt umfahrene Tor zwei Zusatz-Sekunden. Im Zeit- und Trick-Modus kämpft Ihr wiederum gegen den aktuellen Streckenrekord: Dank Modul-Batterie bleiben Eure Leistungen der Nachwelt erhalten. Richtig fesselnd wird's im Zweispieler-Modus: Hier verzichtet Ihr wegen virtueller Verletzungsgefahr auf übermütige Trick-Exzesse und jagt trotz starken Nebels flüssig den Steilhang hinunter – ein Riesenspaß, der im MANIAC-Test-

raum für packende Sessions sorgte. Dank weitgehend fehlerloser Pisten, effektvoller Transparenz-Schneeschwaden und idyllischer Sonnenuntergänge schlägt "1080°" sämtliche Playstation-Snowboardspiele grafisch um Längen. Der Titel zeigt, was das Nintendo 64 optisch zu leisten vermag – und was nicht. Denn trotz des anfangs begeisternden Eindrucks wird das Geschehen von trägen Zeitlupen-Intermezzi (bei Pisten-Verzweigungen) und leichtem Popup geplagt. Sobald im späteren Verlauf ruppige Gletscherpisten befahren werden, häufen sich auch Grafikfehler: Das stört zwar bei all der Action nicht übermäßig, sollte jedoch mit steigender Hardware-Erfahrung kein N64-Problem mehr sein. Spielerisch ist "1080°" mit eingängiger, aber herausfordernder Steuerung und "echtem" Schneegefühl über jeden Zweifel erhaben. Vor allem dramatische Kopfan-Kopf-Duelle im Tiefschnee, witzige Abkürzungen über ganze Felstäler (beim "Dragon Cave"-Kurs) und wagemutige Balance-Einlagen über Holzhohlen vermitteln ungemein realistisches Wintersport-Gefühl. Schade, daß nicht mehrere CPU-Fahrer zugleich gegen Euch antreten: Dieser Technik-Kompromiß war aber zugunsten der Optik notwendig. "1080°" ist für Snowboard- und Rennspielfans unverzichtbar, kann aber nicht ganz zu "Wave Race 64" aufschließen – spektakuläre neue Elemente haben die Designer leider nicht realisiert. *ch*

Muster von: Game Planet, Tel.: 0271/8909883

**In der Arena** solltet Ihr statt eines markanten Drehsprungs mehrere Griffe hintereinander ausführen, denn nur mit dieser Technik kassiert Ihr den entscheidenden "Combo"-Bonus. Gelingen drei unterschiedliche Kunststücke in Folge, sichert Ihr Euch zusätzliche 1.500 Bonuspunkte. Schafft Ihr sogar vier Griffe, ohne auf dem Hosenboden zu landen, werden stolze 5.000 Punkte zu der Wertung addiert. Auf diese Weise sind auch Gesamtpunktzahlen über 6.000 kein Problem!



Die Qual der Wahl: Nach dem passenden Board (links und Mitte) wählt Ihr für den "Time Attack"- und den "Trick"-Modus auch den Kurs (rechts).



Spieler 2 geht in die Luft: Bei hektischen Zweispieler-Duellen solltet Ihr an Sprungschancen elegant vorbeiziehen und lieber per Hocke weiter beschleunigen.







Gesundes Shading statt Textur-Schluckauf: Mit nackten Polygonen vermeidet Hersteller Tecmo nervige Flackereien.



Fauler Kameramann: Die Replay-Animation ist weniger action-geladen als bei der Saturn-Variante.

## Dead or Alive

**PS** Wer die Arena von "Dead or Alive" betritt, muß lebensmüde sein: Den kleinen Ring umgibt ein Minenfeld, das Euch bei jedem Sturz in die Luft sprengt und massiv Energie kostet. Nur die härtesten Kämpfer der Erde trauen sich in ein so explosives Prügeltornier.

Auf dem Saturn erschien die Keilerei bislang nur in Japan (MANIAC 1/98). Zu den acht Sega-Raubhunden (u.a. Straßenkämpfer Ryu, Kung-Fu-Experte Jann Lee und Thaiboxer Zack) gesellen sich auf der Playstation drei neue Kämpfer: Motorradrocker Bass sammelte reichlich Erfahrung im Wrestling-Ring und bearbeitet Euch mit Dropkick, Amdrehern und ausgefallenen Würfen. Dschungelkämpfer Raidou trägt einen Voodoo-Schädel um den Hals und bezieht daraus die Kraft für Kicks und Faustschläge. Das Teenager-Idol Ayane entzückt mit Schleifenkleid und kontert mit Salto-kicks und Flickflacks.

Auch auf der Playstation hält sich die Steuerung an das Sega-Vorbild "Virtua Fighter": Die Feuerknöpfe sind mit Schlag, Tritt und Wurf belegt, mit einfachen Richtungskommandos und kom-

plexen Steuerkreuzdrehungen variiert Ihr die Hiebe zu 40 bis 50 Combos, Spezialschlägen, Geheimwürfen und Abwehrgriffen. Bemerkenswert sind dabei die individuellen Fähigkeiten: Ninja Hayabusa verweilt im Handstand, um Euch mit Breakdance-Drehkicks zu überraschen. Ayane nutzt Eure Schultern für einen Flickflack und fällt Euch anschließend in den Rücken.

Die Würfe in ihrer Grundform kosten den Gegner nur wenig Energie, mit etwas Übung kombiniert Ihr sie jedoch zu wirkungsvollen Schleuder-, Armbrecher- und Dehnserien. Das Kampfprinzip beruht auf dem Rhythmus von Schlagen und Decken; kombiniert mit den Abwehrgriffen werden an Euer Timing hohe Ansprüche gestellt. Leider könnt Ihr nicht in der Hocke verweilen, Unblockable-Moves und weitere taktische Manöver hätten den Kampf abwechslungsreicher gestaltet.

Wie auf dem Saturn erspielt Ihr durch Turniersiege keine neuen Kämpfer, sondern ausgefallene Klamotten für Euren Lieblings-Fighter: Raver verpassen der niedlichen Kasumi einen Karomini, über Baymans Bunny-Kostüm sollen sich die

Gegner bereits zu Kampfbeginn tot-lachen. Technisch legte Entwickler Tecmo besonderen Wert auf schwungvolle Animationen und fehlerfreie Interlace-Optik: Die Sony-Version ist eine Idee schneller als der Sega-Konkurrent, die Figuren et-was größer. Wie in Squares "Tobal No.2" wurde auf Texturen weitgehend verzichtet, was den Kämpfern flackerfreie Gelenke verleiht. Dafür entzücken Euch die Schatten-FX. Die Hintergründe bestehen aus einfachen Bitmappapeten, auf die Parallax- und Animationseffekte der Saturn-Version wurde verzichtet. Spiele-risch gibt es jedoch keinen nennenswer-ten Unterschied. *oe*



Bayman am Boden zerstört: Jann Lee schleudert seine Gegner mit dem Gesicht auf die Kampffläche.



Bleibt immer innerhalb der Arena: Sobald Ihr die Steinplatten verläßt, explodiert bei jedem Sturz eine Mine.

80%

SPIELSERIES

AB 16

HERSTELLER  
**TECMO**

SYSTEM  
**PLAYSTATION**

BRD-RELEASE  
**MANI**

Rhythmus-betonte Keilerei in verminten Todeszonen: Flotter Spielablauf, aber (zu) wenige taktische Manöver.



Manche mögen's

...Du auch?

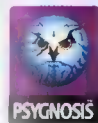


**NEWMAN HAAS™**

faszination indy car **RACING**

[www.newman-haas.com](http://www.newman-haas.com)  
[www.psygnosis.com](http://www.psygnosis.com)

“PS” and “PlayStation” are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM © Psygnosis Ltd. Developed by Studio 3 (UK) Ltd in conjunction with Blizarre Creations. Newman Haas is a trademark of Newman Haas Racing. Real tracks and drivers appear under licence. ALL RIGHTS RESERVED.







Säbelnanz: "Tenchu" ist eine Ninja-Simulation, in der das Blut eimerweise fließt. Schnelle Paraden stehen im Vordergrund, doch auch mit List und Schläue kommt Ihr zum Ziel.



Krieger der Nacht: Aus dem Hinterhalt beobachtet Ihr die Wachen des Palastes. Sie sterben, ohne ihren Gegner je zu sehen...

## Tenchu

**PS** Japan im 17. Jahrhundert: Die Festung des Bösewichts liegt vor Euch, bis an die Zähne bewaffnete Wachen lungern vor dem Tor. Ihr wiedersteht dem Wunsch, mit blitzender Klinge löszuschlagen und bleibt – für normalsterbliche Augen unsichtbar – im Schatten verborgen. Als sich die Wache abwendet, tretet Ihr blitzschnell in Aktion: Ein Kletterhaken fliegt über die Mauer, einen Augenblick später habt Ihr Euch auf den Wall katapultiert. Lautlos schleicht Ihr die Mauer ab und laßt Euch an einer sorgfältig gewählten Stelle in das Gras der Parkanlage fallen. Zwischen Euch (einem geduckten Schatten im nächtlichen Gebüsch) und den Wohnräumen Eures Gegners patrouilliert ein weiterer Wachposten. Er wendet sich ab, mit schnellen Schritten steht Ihr in seinem Rücken. Vielleicht hat er das Klirren Eurer Waffe noch gehört, doch für Gegenwehr bleibt ihm keine Zeit. Mit raschem Schnitt öffnet Ihr die Kehle des Wächters, den getrennten Stimmbändern entringt kein Laut, wenn der Körper zu Boden sinkt. Zwei Minuten später sind auch die anderen Wachen beseitigt, der Garten gleicht einem Schlachtfeld. Ihr atmet durch und tretet an den Eingang zum Haupthaus. Von drinnen hört Ihr die Stimme Eures Feindes: Ihr laßt alle Vorsicht fahren, zieht beide Schwerter und stürzt in den Raum – mit mächtigen Hieben entfacht Ihr das finale Blutbad.

Mit "Nightmare Creatures"-Grafik, dem Bewegungsfreiraum von "Tomb Raider" und dem Splatter-Faktor eines "Resident Evil" inszeniert Sony Music (das japanische Mutterhaus aller Playstation-Aktivitäten) "Tenchu", eine Ninja-Simulation mit hohem Bodycount.

Wie die Helden aus den obengenannten Spielen bewegt sich auch der fernöstliche "Tenchu"-Krieger durch eine realistische 3D-Kulisse. Doch statt in London oder Raccoon befindet Ihr Euch im japanischen Mittelalter, wo Samurai, mit Ninjas ihre Klinge kreuzen, und mystische Wesen die Dunkelheit bevölkern. Über das voll belegte Joypad steuert Ihr entweder einen männlichen Ninja mit starkem Schwertarm oder ein wendiges Mädchen. Neben ihren Waffen führen beide Spielfiguren auch andere Werkzeuge der Ninja-Zunft mit sich: Je nach Mission packt Ihr Rauchbomben oder Stahlnägel in Euren Gürtel, heilende Tränke und Sprengsätze. Immer dabei habt Ihr das Kletterseil, das Euch nicht nur in Windeseile

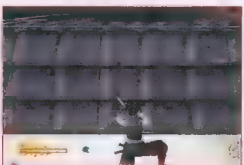


Hoffentlich seid Ihr schwindelfrei: In der Bergwelt des fünften Levels kämpft und balanciert Ihr am Rande des Abgrunds.

auf ein Häuserdach schleudert, sondern Euch auch über Abgründe hilft. Jeder Einsatz stellt Euch vor die Wahl: Heimlich bis zum Endgegner oder nach allen Seiten metzeln? Meist ist eine Kombination aus Ninja-Talenten und Duell-Knowhow nötig, um den Auftrag zu erfüllen: Aus Feuerknopf- und Steuerkreuzkommandos entstehen unterschiedliche Angriffsmanöver. Vernichtende Hiebe blockt Ihr ebenfalls mit dem Steuerkreuz. Außerdem könnt Ihr springen, geduckt schleichen, Saltos schlagen oder Euch mit einer schnellen Rolle aus dem Sichtbereich eines Feindes verdrücken. Zwischen Überraschungsangriff und offenem Sturm macht "Tenchu" einen feinen Unterschied: Hat Euch der

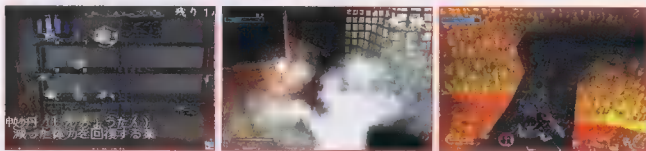
Gegner nicht bemerkt, schaltet Ihr ihn mit einer einzigen Bewegung hinterrücks aus: Die Steuerung wird Euch für zwei Sekunden aus der

Hand genommen, statt mit wilden Manövern gegen den Feind zukämpfen, zieht Euer Ninja automatisch seine Klingen und befördert den Feind mit einer blutigen Fatality-Animation ins Jenseits. Gelingt Euch der "lautlose Tod" nicht, müßt Ihr Euch auf einen harten Kampf à la "Bushido Blade" gefaßt machen. Energiebalken zeigen Eure Lebenskraft und die aller am Kampf beteiligten Feinde – oft müßt Ihr Euch gegen drei Samurai auf einmal wehren. Dabei spielen sich



Seek & destroy: Haltet den "Schleich"-Knopf gedrückt, und Eure Heldin pirscht sich an den Feind heran (Bild links). Gelingt es Euch, ihn zu überraschen, führt Euer Ninja einen automatischen Fatality-Schlitzer aus (mittlere Bilder). Natürlich kann Euer Ninja auch vorzüglich klettern (rechts).





Vor jeder Mission wählt Ihr die richtigen Werkzeuge (links). Effektiv sind u.a. Sprengsätze und Rauchbomben (Mitte). In die Hölle (rechts) wagt Ihr Euch nur mit gut gefüllter Item-Leiste.



Auge in Auge mit einem Ninja der Gegenseite: Auf den Dächern des Fischerdörles begegnet Ihr ebenbürtigen Feinden.



Blutiges Ballett: Im ersten Level überrascht Ihr schlafende Samurai und fällt sie mit schnellen Hieben.

Szenen ab, die bislang nur die Liebhaber japanischer Samurai-Dramas schaut mal in der hintersten Ecke Eurer Videothek nach) zu sehen bekamen. Brutale Hiebe und virtuose Paraden wechseln sich ab, bis alle Feinde um Euch herum röchelnd im Staub liegen. Das Blut spritzt eimerweise, ergießt sich über die weißen Papierwände japanischer Landhäuser, über Holzparkett und Marmor. Dabei erinnern nur die tadellosen Animationen, Waffen-

dafür aber straffer arrangiert. Jeder Feind sitzt genau an der richtigen Stelle, die Extras sind sorgfältig verteilt, meist beendet Ihr Eure Mission nur haarscharf und mit letzter Kraft. Wer vor Jahren Segas "Revenge of Shinobi" gespielt hat, wird Sonys 3D-Variante der grausamen Eastern-Thematik lieben. Hinter der stillvollen Fernost-Grafik bleibt die techni-

sche Umsetzung etwas zurück – Polygon- und Textur-Pedanten sind von "Tenchu" geschockt. Dagegen machen Soundeffekte und

vor allem die Musik (klingt nach "Birdy"-Soundtrack und Peter Gabriels späteren Ethno-Ausflügen) dem Namen "Sony Music" alle Ehre.

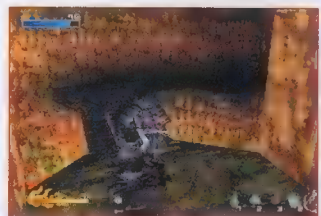
"Tenchu" ist ein spannendes und schlaues Spiel, das den Spagat zwischen authentischer Ninja-

Simulation und mystischer Heldensage meistert. Die 80%-Hürde bleibt dem Titel trotzdem verwehrt: Wer geschickt springt und fightet, der steht dem finalen Endgegner schon nach einem (harten) Spieltag gegenüber. *ui*

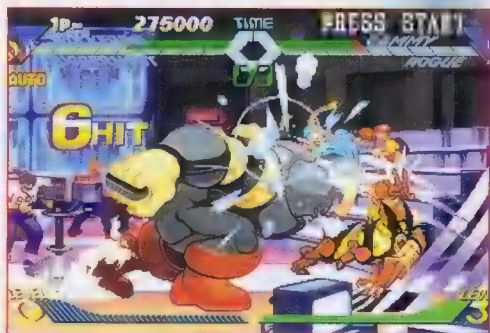


Mit schnellen Hieben unterbrecht Ihr die satanische Messe. Danach erklettert Ihr die Steinstatue (oben rechts).

und Kostümwahl an das genannte "Bushido Blade" – die Schlagvielfalt eines 3D-Beat'em-Ups kopiert "Tenchu" nicht. Dafür wechselt Ihr fliegend das Stockwerk, springt vom Dach in den Innenhof, erstürmt Treppen und balanciert auf schmalen Brücken. Die Levels sind kleiner und überschaubarer als z.B. die gewaltigen "Tomb Raider"-Höhlen.



Marsch durch die Hölle: Tief unter der Festung Eures Erzfeindes bewachen Untote Lavaseen und Folterkammern.



Zu zweit und doch allein: Bis auf den Double-Supermove ist vom Teamwork nichts mehr übriggeblieben.

## X-Men vs Street Fighter Ex-Edition

Wer "X-Men vs Street Fighter" nur kurz anspielt, ist positiv überrascht: Capcom hat die Keilerei um Trainings- und Survival-Modus erweitert, selbst der mächtige Juggernaut wurde von der RAM-Card-unterstützten Saturn-Version übernommen. Das böse Erwachen kommt im Kampf: Der Kürzel "Ex" steht nämlich für Ex-Freundschaft zwischen den 16 Marvel- und Street-Fighter-Recken. Wegen Speicherplatzmangel unterstützt Euch der Teamkollege nur beim Double-Supermove, auf den taktischen Tagteam-Modus mit Abklatschen müßt Ihr verzichten. Damit geht viel Spielwitz verloren; was bleibt, ist ein weiteres Update der "Street Fighter"-Serie: Ihr keilt Euch mit Combo-Grab, X-Move und Juggle-Combos, fangt Gegner zum Wurf in der Luft ab und hüpf wie im Eastern mit riesen Sätzen über den Bildschirm. Dabei ist die Kollisionsabfrage teilweise ungenau, trotz optischem Kontakt schlägt Euer Held gelegentlich ins Leere. Auch die Animationen leiden unter der Speicherkürzung: Im Hintergrund ruckeln Zuschauer in drei Stufen über den Bildschirm. Eure Helden bewegen sich zwar etwas geschmeidiger, können den Saturn-Kollegen jedoch nicht das Wasser reichen. Capcom-Fans besorgten sich lieber die "Street Fighter Collection". *oe*

In der Saturn-Version von "X-Men vs Street Fighter" wechselt Ihr per Tastendruck die Team-Kollegen: Angeschlagene Kämpfer erholen sich im Abseits, während sich der Partner ins Kampfgetümmel stürzt. Beim Wechsel sind beide Kollegen für einige Augenblicke unverwundbar, was auch einen unliebsamen Nebeneffekt hat: Wer Z und C schnell gleichzeitig drückt und dabei ständig rückwärts geht, besiegt mit dieser Tastenkombination selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad seine Gegner ohne Energieverlust.



78%



77%





Je nach Spielsituation wählt Ihr den richtigen Schwung: Harter Powerhit, sicherer Schlag oder überraschender Bunt.

## Triple Play '99

**PS** Kaum ist die neue Saison gestartet, schon liegt die Neuauflage der EA-Sports-Baseballsimulation in den Regalen – mit dabei die neuen Teams "Tampa Bay Devil-Rays" und "Arizona Diamond-Backs". Ihr wählt zwischen kompletter Saison, Playoffs, ladet Eure Lieblingsmannschaften zum privaten Turnier ein oder meßt Euch mit den Power-Hittern der Major League im Homerun-Derby. EAs Baseball läßt keine Wünsche offen: MLB-Lizenz, hochauflösende Grafik und dynamische Kameras versetzen Euch direkt auf den Platz. Sogar eine Helm-Perspektive gibt es – leider ist dieser Blickwinkel nur spielbar, wenn Ihr am Schlagmal steht.

Erfreulich: „Triple Play '99“ artet nicht in eine Homerun-Schlacht aus, nur durch geschicktes Taktieren bringt Ihr Runs nach Hause – Baseball-Grundwissen ist Voraussetzung. Der Computer-Gegner gibt sich weder in Offensive noch Defensive eine Blöße. **au**



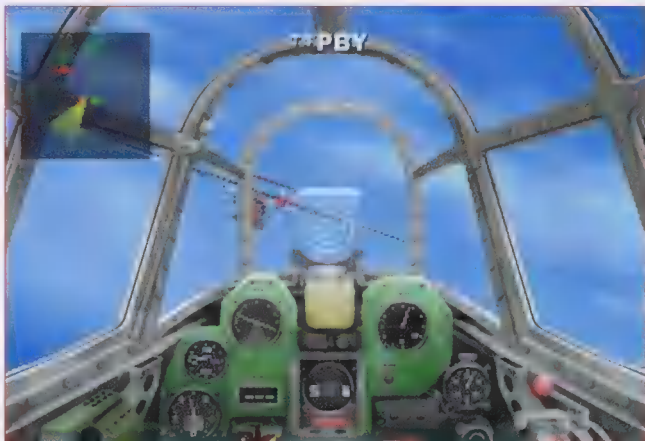
War wohl nichts: Beim Versuch, eine Base zu stehen, wurde der Base-Runner "aus"-gemacht.

**SPIELSPASS 85%**

**Hersteller**  
ELECTRONIC ARTS  
**System**  
PLAYSTATION  
**BRD - RELEASE**  
**NICHT GEPLANT**

Erstklassige Baseballsimulation mit offizieller Lizenz und Highres-Optik. Vorsicht: Nur für regelkundige Spieler.

**AR 12**



Feuer frei: Mit gezielten MG-Salven holt Ihr den amerikanischen Bomber vom Himmel, bevor er Eure Flotte mit einem Bombenhagel versenkt.

## Zero Pilot

**PS** In „Zero Pilot“ tretet Ihr als aufstrebender japanischer Bruchpilot im zweiten Weltkrieg gegen die amerikanische Airforce an. Hinter dem Steuerknüppel der einmotorigen Propeller-Maschinen erlebt Ihr packende Luftschlachten und bombardiert taktisch wichtige Bodenziele. Bevor Ihr auf die Startbahn rollt, informiert Euch der Kommandeur über die Ziele der anstehenden Luftschlacht. Start und Landung übernimmt die Playstation, Ihr konzentriert Euch nur auf den Luftkampf hinter den feindlichen Linien. Mit dem Joypad neigt Ihr Eure Mühle und kontrolliert die Höhe. Die L2/R2 Taster übernehmen das Seitenruder. Auf Knopfdruck variiert Ihr die Drehzahl des Propellers und so Eure Geschwindigkeit. Angreifende Flieger holt Ihr mit dem Maschinengewehr vom Himmel, Gebäude oder Schiffe vernichtet Ihr mit einem gezielten Bombardement. Um einen Flugzeugträger zu ver-

senken, benötigt Ihr gutes Timing: Da die Bomben nicht senkrecht nach unten fallen, schießt Ihr oft über das Ziel hinaus. Ein Radar hilft Euch, die Position der Targets zu orten: Hauptziele werden als rote Punkte dargestellt, Sekundärziele gelb, verbündete Piloten grün. Technisch ist die Origin-Entwicklung nicht auf der Höhe der Zeit: Kilometerweit ist nur blauer Himmel, blaues Meer und ab und zu eine mit groben Texturen bepflasterte Insel zu sehen. Die Flugzeuge steuern sich gutmütig – Loopings und Rollen sind kein Problem, nur selten kommt es zu einem gefährlichen Strömungsabriss. Über Link-Kabel treten zwei Playstation-Piloten zum Luftkampf an, Analog-Pad und Flight-Stick werden unterstützt. Da alle Texte in japanisch sind, bekommt Ihr von der Story wenig mit – darum ist unsere Wertung vorbehaltlich einer atmosphärischen Aufwertung durch verständliche Texte... **au**



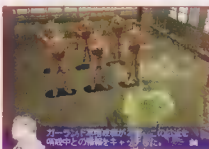
Der feindliche Jagdflieger versucht, mit waghalsigen Manövern dem Abschuß zu entgehen.

**SPIELSPASS 64%**

**Hersteller**  
SONY  
**System**  
PLAYSTATION  
**BRD - RELEASE**  
**NICHT GEPLANT**

Action-Fights in luftiger Höhe: Trotz technischer Mängel machen die Oldie-Luftduelle über den Wolken Spaß.

**AR 12**



Vor jedem Einsatz hält Euch der Kommandeur eine Standpauke, anschließend wird das Missionsziel erläutert. Erst danach dürft Ihr abheben.





**jetzt zum  
Offensiv-Preis!**

um  
Preis!  
DM 49,95

**Mega Fun 5/97:** "Dieses von Daigaku wie das N64-Pendant, sorgfältig definierte Polygon-Merkmale, wunderbare

**Motion Capture-Anim** (100%) **Wie eine hohe Spielkultur** (...) **Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga** **83%**

**Maniac 7/97:** "Iss Pro ist eine sehr gute Fußball-Simulation."

**Videogames 6/97:** Zahlreiche Details und zusätzlich eingetragene Cars-Boxen nach kurzer Zeit jedem Einhalten. Wie auf realistische Fußball-Simulation steht dort nicht zugeordnet.

**PlayStation Magazin #7/97:** „Es gibt das allerbeste Fußballspiel, das ich jemals in RAM meiner Konsole eingelesen hat. Nun müssen Sie nicht mehr reichlich auf Euro MSX-Geldern spielen, da Ihnen schließlich das grafische

**Wunderwerk "ISS 64" vorführen. (Artur Hoffmann) Wertung 1,9**



präsentiert durch  
**ran**  
**SAT.1 FUSSBALL**

# KONAMI XXL SPORTS SERIES



**\*Unverbindliche Preisempfehlung (VK)**

WWW.KONAMI.COM





Tödlicher Hieb bei Mondschein: Streckt Ihr Euren Gegenüber nieder, fliegt seine Waffe durch die Luft.



Wolltest Du etwas von mir, Fröchtchen? Nach dem Kampf posiert Ihr mit einem Fuß auf der Brust des Gegners.

## Bushido Blade 2

**PS** Squares ehrenwerte Meister des Bushido sind zurück: Die Philosophie der Waffenexperten zwingt den Kämpfer zur absoluten Fairneß, ansonsten wendet sich das Schicksal (und damit die Chance auf geheime Endgegner) gegen ihn. Feige Hiebe in den Rücken und in liegende Gegner sowie das Schleudern von Wurfmessern und Dreck ist dem Spieler untersagt.

habt, sucht Ihr Euch aus sechs Speeren, Schwertern und Hellebarden das passende Mordwerkzeug aus. In ausführlichen Echtzeit-Animationen zieht Ihr von Anwesen zu Anwesen und stellt Euch den Oberhäuptern der feindlichen Familien-Clans. Doch Vorsicht, einige Villen werden nicht nur vom Clan-Führer, sondern auch von bezahlten Ninjas bewacht.

Nachdem Euer Schützling seinen Ehrgeiz nachdrücklich beteuert hat, findet Ihr Euch am ersten Stop der Reise wieder: Alle Duelle werden bei Nacht ausgetragen – demnach ist die Optik sehr düster. Im Gegensatz zum Vorgänger

vermißt Ihr die stürmischen Duelle mit Gegenwind und Wasserströmung, die Euch vom Kurs abbringen. Im Kampf stehen Euch zwei Blickwinkel zur Wahl: Die Egoperspektive mit Gittermodell des Kämpfers gewährt leider nur wenig Übersicht – Ihr entscheidet Euch für die traditionelle Seitenansicht. Mit wüsten Schlachtrufen stürmt Ihr auf den Gegner zu: Wie im Vorgänger könnt Ihr Eure Waffe in drei Stellungen halten, die Ihr per Feuerknopf durchklickt. Statt drei Schlägen unterscheidet "Bushido Blade 2" jedoch nur zwischen vertikalem und horizontalem Hieb. Kombiniert Ihr die Angriffstasten mit einfachen Richtungs-commands, ergeben sich rund 15 Spezialschläge und Combos. Jeder Held hat dabei seine Lieblingswaffen und beherrscht individuelle Schläge. Square ließ sich beim Kampfsystem deutlich von "normalen" Prügelspielen beeinflussen: Ihr dürft nur noch die Arme des Gegners anschnippen, das Herumhinken auf einem angeschnittenen Fuß gehört der Vergangenheit an. Dafür beherrscht jeder Held einen tödlichen Wurf, den Ihr im Infight per Spezialkombination ansetzt. Auch eine Zweitwaffe wie Fächer, Wurfmesser oder Sai haben die Kampfkünstler im Gepäck: Ihr nutzt sie als Wurfgeschöß oder geht mit zwei Säbeln in den Händen auf den Gegner los. Allerdings vermissen "Bushido Blade"-Profis den Konterschlag: Euer Held blockt automatisch mit der Waffe, nur mit Stichen oder Combos könnt Ihr einen frischen Feind niederstrecken. Erwischt Ihr einen seiner Arme, ist die Deckung auf einer Seite offen. Die Zeigefingertasten sind mit Rennen.



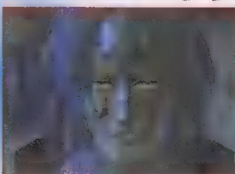
Der jugendliche Schwertexperte führt eine zweite Klinge mit sich und greift mit Doppelhieben an.



Immer im Kreis laufen: Eine der geheimen Gegnerinnen tritt Euch mit einem Maschinengewehr gegenüber.

Vor diesem Hintergrund beginnt Ihr Eure Kämpferkarriere in einem von zwei verfeindeten Fürstentümern: Bei jungfreudlichem Spielstand dürft Ihr auf jeder Seite drei Helden anwählen, im Verlauf der Schlacht schließen sich Euch zwölf weitere Krieger an. Die Helden unterscheiden sich durch Gewandtheit, Schnelligkeit und Kraft und beherrschen mit ihren Lieblingswaffen individuelle Spezialhiebe. Zwei der geheimen Kämpfer sind jedoch unfaire Halunken und schießen mit Pistole und MG. Nachdem Ihr einen Krieger gewählt

sind die Schauplätze nicht miteinander verbunden, sondern räumlich begrenzt. Dafür wurden ein paar taktische Fallen eingebaut: Im Garten sorgt das bekannte Terrassendesign für Kletterpartien, auf den Klippen hoch über dem Meer gewinnt Ihr auch durch einen Schubser in den Abgrund. Der Bambuswald erinnert stark an den Vorgänger – mit jedem Hieb säbelt Ihr Bäume nieder. Dafür



Im blutigen FMV-Intro verfolgt Ihr die "Bushido Blade"-Helden beim Kampf (ganz links), die Zwischensequenzen sind animiert und fügen sich nahtlos ins Spielgeschehen ein (Mitte links und rechts). Ganz rechts seht Ihr das typische Kräfteressen mit verkeilten Waffen.





Erwischt Ihr einen Gegner im Sprung, sieht sein Tod besonders spektakulär aus: Die roten Blutspritzer kommen vor dem schwarzen Hintergrund besonders "gut" zur Geltung.



Leider sehr unübersichtlich: Im Ego-Modus blickt Ihr durch ein Gittermodell Eures Gesichtes.



Bitte ein Kilo Geschnitztes: Wer den liegenden Gegner anschnibbelt, wird vom Schicksal bestraft.

Klettern, Werfen und (über eine umständliche Kombination) Hüpfen belegt. Im Sprint beherrscht Euer Held nur den vertikalen Schlag und Stich, der praktische Rundumschnitt wurde wegrationalisiert. Durch die Sparmaßnahmen ist "Bushido Blade 2" zwar einfacher zu steuern, aber auch weniger facettenreich. Das Kampfsystem bleibt jedoch genial: Ihr lernt Eure Schläge im Affekt anzuwenden und Hiebe mit Hieben zu kontern. Nur überlegte Angriffe führen zum Sieg, nach und nach wachst Ihr zum unfehlbaren Meister der Klinge heran. Damit die Schläge leichter zu erkennen sind, steuert sich das Spiel etwas gemüthlicher als der blitzschnelle Vorgänger. Neben dem Story-Modus steht ein Duell gegen einen Freund auf dem Schlachtplan: Der Ego-Link des Vorgängers wurde dabei in einen vertikal geteilten Splitscreen-Modus gewandelt. Auch der Slash-Kampf blieb erhalten, in dem Ihr Euch gegen immer geschickter agierende Ninjas und Levelbosse beweist. Der fetzige Metal- und Panflöten-Sound paßt hervorragend zu den Arenen. Grafisch erwartet Euch ein sehr dunkles Ambiente, Gouraud-Shading-FX verstär-

ken diesen Effekt. Die Animationen sind schwungvoll und wuchtig, so daß Ihr ein tolles Gefühl für die Härte Eurer Hiebe bekommt. Aufgrund der Blutfontänen bei jedem Treffer wirkt "Bushido Blade 2" brutaler als der Vorgänger. Square nimmt in diesem Punkt kein Blatt vor dem Mund: In den Ladepausen wird der Bildschirm nach und nach mit Blut besudelt, besonders gemeine Charaktere treten in der Sieges-Animation noch einmal in die zusammengesackte Leiche des Gegners. *oe*



In den Handlungssequenzen zwischen den Kämpfen stoßen die geheimen Krieger zu Euch, die Ihr anschließend für einen Kampf steuern dürft. Befolgt Ihr die Regeln des Bushido und bleibt siegreich, sind sie ab diesem Zeitpunkt anwählbar.



Während der Ball auf die Ziegelstein-Schnecke zufließt, könnt Ihr schnell das links herabfallende Extra schnappen.

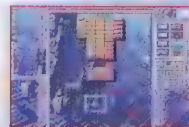
## Arkanoid Returns

Taito bleibt bei "Arkanoid Returns" dem "Breakout"-Prinzip treu: Ziel ist es, mit einem Schläger am unteren Bildrand den Ball so lange im Spiel zu halten, bis alle Ziegelsteine abgeräumt sind. Für Abwechslung sorgen Gegner, die die Flugbahn des Balles beeinflussen, sowie diverse Extras: Je nach Bonus flitzen plötzlich ein Dutzend Bälle durchs Bild oder der Schläger wird breiter und kann Laserstrahlen abfeuern. Neben der Arcade-Umsetzung hat Taito einen Extra-Modus mit besonders fiesen Spezialsteinen und Gegnern spendiert. Für zwei Spieler ist der Squash-Modus gedacht, in dem der Ball abwechselnd erwischt werden muß.

Leider kann "Arkanoid Returns" nicht recht überzeugen: Die Spielfelder sind lieblos zusammengeschustert und lassen das Flair des Originals vermissen. Auch die einfallslose Synthie-Musik und Hintergrundgestaltung wirken fehl am Platz und hätten besser in die "Busta-Move"-Serie gepaßt. Wirklich ärgerlich ist die Steuerung: Mit dem normalen Pad tut Ihr Euch in der Hektik arg schwer, doch von den analogen Controllern unterstützt Taito nur die Maus und das exotische Namco-Paddle. Analog-Pad und NeGcon werden ignoriert. *us*



**Kreative Köpfe basteln sich im eingebauten Editor eigene Spielfelder: Ihr bestimmt Hintergrundgrafik sowie**



**Umrandung und könnt aus sämtlichen Steinen des Arcade-Modus wählen. Leider ist die belegbare Fläche ziemlich klein; auch die neuen Elemente aus dem Extra-Modus bleiben Euch verwehrt. Insgesamt ist der Editor eine nette, aber nur kurzfristig interessante Beigabe. Stattdessen hätte Taito lieber das Original-"Arkanoid" mit auf die CD packen sollen.**





3D in der Frühzeit: Statt Polygonen gaukeln Euch nervös zoomende Bitmap-Objekte ein unebenes Kart-Terrain vor.

## Power Drift

**SA** Willkommen beim neuesten Aufwärm-Kandidaten in Segas "Olle Kamellen"-Festival.

Heute wird gedriftet, was das Zeug hält: In rasanten Karts steuert Ihr auf fantastischen Achterbahnen an schimpfenden Cartoon-Konkurrenten vorbei. Ins Staunen kommt Ihr bei der Grafik-Technik: Anno '88 war Yu Suzuki und seinen Arcade-Spezeln das Wort "Polygon" noch fremd. Alles, was sich auf dem Bildschirm bewegt, wird als Bitmap-Sprite eingeblendet und herangezoot. So holpern die zwölf gestikulierenden Wüteriche über witzig realisierte Berg- und Talstrecken, die teils durch Canyons, dann wieder über Hängebrücken führen. Jeder Überholvorgang wird gestenreich von den Piloten kommentiert; allerdings habt Ihr im Chaos der ineinander blitzenden Asphalt- und Bohlenstücke kaum ein Auge für das Gemüt Eures Fahrers. Jagt Ihr Steigungen hinauf, ist der Streckenverlauf im Durcheinander der Objekte kaum auszumachen. Daß Ihr nur unter akuten Augenschmerzen aufs Treppchen düst, erleichtern Euch weder der umfangreiche "Grand Prix"-Modus noch liebliches arrangiertes Hintergrundgedudel. Ärgerlich vor allem, daß Sega diese vom Fortschritt gnadenlos abgehängte Flitzerei mutterseelenallein auf die CD brannte: Durch solche Abkassier-Methoden wird der Oldie-Fan schnell verärgert, wenigstens ein zweites Spiel hätte man zulegen müssen. *cb*

24%

**HERSTELLER**  
SEGA  
**SYSTEM**  
SATURN  
**BRD.-RELEASE**  
NICHT GEPLANT  
**AB 6**

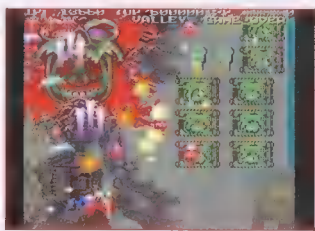
3D-Alptraum: Als pixeliges Bitmap-Kart auf den unübersichtlichsten Achterbahnen der Videospielgeschichte.



Im Arcade-Modus genießt Ihr ein vertikales Vollbild, im Normal-Modus müßt Ihr seitliche Balken in Kauf nehmen.

## Battle Garegga

**SA** Feuer frei für einen bemerkenswert unspektakulären Ballereinsatz: "Battle Garegga" schickt Euch in eine Spielhallen-typische Nonstop-Schießerei über Techno-Fabriken, durch majestätische Täler und schließlich zu einem schwer bewachten Raumhafen. Durch eifriges Sammeln von (konfigurierbaren) Beibooten, Smart-Bomben und Power-Ups erhöht Ihr die Lebenserwartung der acht verschiedenen Jäger – nur um im Inferno der wild ballernden Boss-Schiffe hilflos zu verglühen. Das zweifellos actionreiche Geschehen leidet unter schlecht erkennbaren Gegner-Projektilen, die Euch des öfteren ein Schiff kosten. Nicht zuletzt die verrauschten Soundeffekte vermindern die dargestellte Zerstörung wenig überzeugend. Unspektakulär, technisch aber (noch) ganz ordentlich. *cb*



Gut gebrüllt: Je nach Flugzeugtyp ertönen die feindlichen Bodentruppen unter fantasievollen Bombenteppichen.

57%

**HERSTELLER**  
ELECTRONIC ARTS  
**SYSTEM**  
SATURN  
**BRD.-RELEASE**  
NICHT GEPLANT  
**AB 12**

Dezent unübersichtlicher Verlaufsrollen: Anspruchsvoller Baller-Aktion mit verrauschten Soundeffekten.



Das Tor ist verwaist. In letzter Sekunde gelingt es dem Verteidiger, den Ball aus dem Strafraum zu dreschen.

## Winning Eleven Perfect

**SA** Konami schickt den neuesten Sproß der "Winning Eleven"-Serie ins Rennen: Bis zu vier

Spieler spielen um die Meisterschaft der "J-League" oder treten im japanischen Pokal an. Freundschaftsspiel und Elfmeterschießen stehen ebenfalls zur Wahl, zusätzlich spendiert Konami einen ausführlichen Trainingsmodus, in dem Ihr alle wichtigen Manöver übt. Leider bleiben dem durchschnittlichen Europäer viele Feinheiten der japanischen Menüs verborgen.

Taktischer Spielbau und Strategie fehlen dem Spiel: Im Arcade-lastigen Match zählen schnelle Pässe und wuchtige Schüsse, die mit dem X-Knopf ausführbaren Spezialmanöver (Hackentrick, Fallrückzieher) wirken aufgesetzt. Grafisch siedelt sich "Winning Eleven Perfect" im soliden Mittelmaß an. Wer ein flottes Gekicke wünscht, greift zu. Unterm Strich bleibt aber "Worldwide Soccer" die bessere Wahl. *us*



Ameisenfußball: Bei Standard-Situationen wie Eckbällen wird kurzzeitig in eine entfernte Perspektive gewechselt.

65%

**HERSTELLER**  
KONAMI  
**SYSTEM**  
SATURN  
**BRD.-RELEASE**  
NICHT GEPLANT  
**AB 6**

Actionlastiges Japano-Fußball mit solider Grafik und einfacher Steuerung, aber trotz vieler Optionen wenig Spieliefe.



# VIDEOSPIEL-KRITIK

## So werten die Experten



- MARTIN SPIELT:**
1. **Gex** ■  
PLAYSTATION
  2. **Steuererklärung '97**  
PC
  3. **Alundra**  
PLAYSTATION



- ANDREAS D. SPIELT:**
1. **Diablo**  
PLAYSTATION
  2. **Resident Evil 2**  
PLAYSTATION
  3. **Castlevania**  
PLAYSTATION



- WINNIE SPIELT:**
1. **Tenchu**  
PLAYSTATION
  2. **Final Fantasy Tactics**  
PLAYSTATION
  3. **Le... AUTOMAT**

- CHRISTIAN SPIELT:**
1. **Time Crisis** ■  
AUTOMAT
  2. **Need for Speed** ■  
PLAYSTATION
  3. **Out Run**  
SATURN



- ELLI SPIELT:**
1. **Fighter's Destiny**  
NINTENDO 64
  2. **Bass Fishing**  
HANDHELD
  3. **Pocket Bomberman**  
■ ■ ■ BOY



- TOBIAS SPIELT:**
1. **Final Fantasy Tactics PS**
  2. **Alundra**  
PLAYSTATION
  3. **Shining Force 3**  
SATURN



### Test & Kritik

MANIACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuer-

scheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests“, US- und Japan-Importe werden wiederum unter „Sony Dimension“, „Planet Saturn“ oder „Nintendo Nation“ besprochen.

### Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation

spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben. Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehört. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielepaß**-Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obmotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

Nur Spiele mit einer Spielepaß-Traumnote von 85% oder mehr verdienen diese Auszeichnung.



Den besten und am schnellsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meiste „It's a MANIAC“-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Tricks aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Maximalmaus, einem Flugstick, einem Joystick oder dem NoGon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. (1 MiB = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte))

Die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (M64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).

Dieses Spiel unterstützt einen Zweispielers-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an einem Bildschirm spielen.

88%

HERSTELLER  
CYBERMEDIA  
SYSTEM  
MAGA 128  
ZIRKA - PREIS  
5,90 MARK  
GRAFIK SOUND  
91% 58%

Nervenzertrendendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

Die MANIAC-Altersempfehlung berücksichtigt die Komplexität eines Spiels.

### Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielepaßwertung als „absolut“ verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflugs wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates (FIFA Soccer, NHL & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielepaß-Punkte verloren.





# Gex 3D: Return of the Gecko



**1995**

veröffentlichte Crystal Dynamics das erste "Gex" für die glücklose 3DO-Konsole, ein Jahr später erschien die identische Umsetzung für Playstation und Saturn. Das Ur-"Gex" war ein traditionelles 2D-Jump'n'Run ohne großartige Innovationen - 64% Spielspaß im MANIAC-Test. Dennoch hat Crystal Dynamics dem sprücheklopfenden Gecko die Treue gehalten: Neben der Fortsetzung ziert Gex auch als Maskottchen das Firmenlogo.



Der Gecko wundert sich: Kaum ist Gex beim "Toon TV" durch ein Hasenloch gesprungen, jagen ihn kurzschichtigen Jäger mit überdimensionierten Geschossen.



Der Gecko kehrt zurück: Seit seinem Sieg gegen Erzeind Rez vor zwei Jahren hat sich Gex aus der Öffentlichkeit zurückgezogen und genießt das Leben auf seine Art: Wochenlange TV-Mara-thons mit billigen Kung-Fu-Filmen, zweitklassigen Cartoons und Donuts in Reichweite. Mit der Ruhe ist es vorbei, als zwei Agenten auftauchen: Rez ist wieder da und will erneut alle Fernseh-ender kapern und damit die Welt unter-jochen. Der Gecko zeigt sich erst uninter-essiert, läßt sich dann aber doch mit einem Koffer voller Geld und einem Smoking überzeugen - Frauen lieben

gutgekleidete Echsen - und stürzt sich mit einem lockeren Spruch auf den Lip-pen in die Welt des Kabelfernsehens. Crystal Dynamics hat Gex' neues Aben-teuer in ein modernes 3D-Outfit à la „Super Mario 64“ gepackt. Ihr steuert Eu-ren Helden wahlweise mit Digital- oder Analog-Pad völlig frei durch die Land-schaft. Für die Darstellung könnt Ihr drei Kameraeinstellungen in jeweils drei Zoom-Stufen wählen: Einsteiger bevor-zugen die übersichtliche Halbautomatik, und schwenken bei Bedarf mit den L/R-Tasten um den Gecko, während Profis ihre Ansicht immer selbst ausrichten. Als dritte Alternative steht eine „Tomb Rai-der“-ähnliche Perspek-tive zur Verfügung, die hinter der Echse fixiert ist und keine eigenen Änderungen zuläßt. Um seine Mission zu erfüllen, muß Gex in

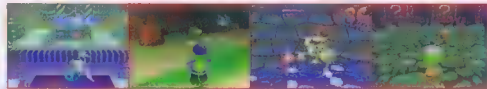


Slapstick am "Donnerstag den 12.": Nehmt Ihr die falsche Tür, geht es statt noch oben eine Etage tiefer.

sieben verschiedenen Grafik-Szenarien verschiedene Aufgaben erfüllen, um rote Fernbedienungen zu erhalten. Meist besteht das Ziel darin, eine bestimmte Stelle der Spielstufe zu erreichen; aber auch das Zerstören bestimmter Gegner oder das Auffinden von Geheimräumen kann gefragt sein. Harte Rätsel tauchen aber nur selten auf. Erst wenn Gex eine bestimmte Anzahl Fernbedienungen ergattert hat, wird der Weg zu Zwischen-bossen oder neuen Abschnitten auf der Oberwelt („Medien-Dimension“) frei. Habt Ihr 28 Stück, könnt Ihr gegen Obermoltz Rez antreten. Den ausführli-chen Abspann bekommt Ihr jedoch nur zu Gesicht, wenn Ihr alle 39 Fernbedie-nungen besitzt. Einige davon sind in Geheimlevels versteckt: Um dort hinein-



In der Medien-Dimension sucht sich Gex den nächsten Level oder eine Bonus-Runde aus



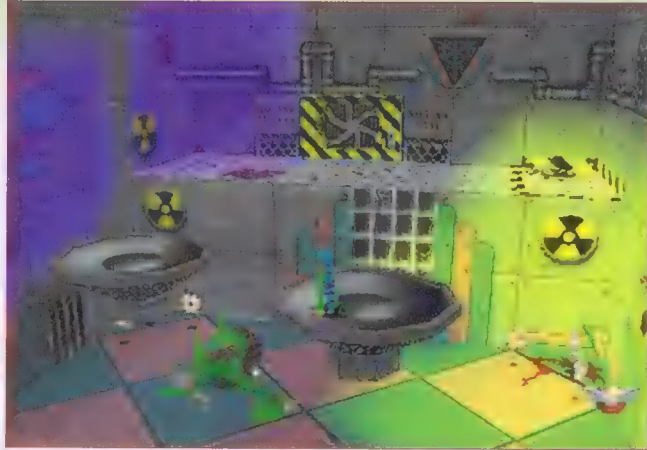
Titel	Gex 3D	Rascal	Jersey Devil	Croc
Spielinhalt				
Levels	26	18	50	40
Szenarios	7	6	6	5
Endgegner	4	6	12	10
Level-Anwahl	bedingt frei	linear	bedingt frei	linear
Features				
Kameraperspektiven	3	1	1	1
freies Umsehen	ja	nein	ja	ja
liebvolle Details	sehr viele	viele	viele	sehr viele
Bedienung				
Analog-Steuerung	Ja	Ja	Ja	Ja
Spielstandsicherung	Card, Paßwort	Card, Paßwort	Memory Card	Card, Paßwort

ABWECHSLUNG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
UMFANG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
FAZIT	Respektlose Medien-Parodie voll witziger Ideen und intelligentem Level-Design.	Kindgerechtes Hüpfspiel mit Schwächen in der Steuerung, aber vielen Grafik-FX.	Skurrieler 3D-Spaß mit gegen-armen, aber sehr abwechslungsreichen Levels.	Prima gelungen-er "Super Mario 64"-Clone mit hohem Knuddelfaktor.



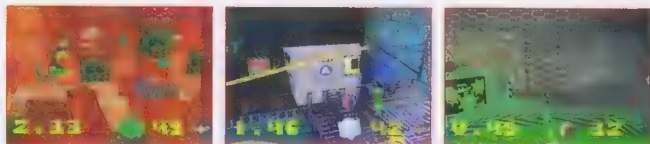
Im Inneren des Riesencomers ist Timing gefragt: Nur solange Gex seine elektrische Ladung behält, arbeiten die Sprungrampen.





Rezopolis birgt besonders heimtückische Gegner: Verpaßt Gex den Sprung über die Lautsprecher, wird er ein Opfer des lauernden "Copafelbots".

! "Gex 3D" ist ein Faustschlag ins Gesicht jedes Programmierers, der sich bislang mit Ausfuchten über billige Grafikchips und "Hardware-bedingte" Polygonblitzer herausredete: Die knallbunten 3D-Levels zoomen fehlerfrei über den Bildschirm, von Pop-Ups keine Spur. Hinzu kommt die flexible Kamera, die automatisch jedes Rätsel ins rechte Bild rückt. Spielmäßig erwartet Euch ein ausgeflippter Vergnügungspark mit beinhaltenen Hüpfsequenzen - doch meiner Meinung nach fehlt der letzte Schliff zum Überflieger: Alle Rätsel liegen nutzlos im Level herum; nur wer die Geheimwelten erforschen möchte, befaßt sich damit. Außerdem vermisse ich einen inhaltlichen Zusammenhang: Die seltsame Tempel-oberwelt und die harten Überblendungen in stilistisch völlig unterschiedliche Cartoon- und Kerkerlevels schneckt Story-Liebhaber ab.

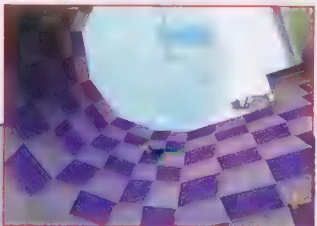


In den Bonusrunden macht Gex in jeder Rolle eine gute Figur: Egal ob als Indiana Jones (links), James Bond (rechts) oder wackerer Polizeibeamter (Mitte).

zukommen, muß Gex erst silberne Fernbedienungen finden, die mehrere Bonusrunden freischalten. Diese findet Ihr am Wegesrand in den normalen Spielstufen oder erarbeitet sie Euch, indem Ihr 120 TV-Souvenirs sammelt. In den Bonusrunden wiederum sammelt Gex unter Zeitdruck die goldenen Fernbedienungen, die den Weg in die Geheimlevels öffnen.

Gex hat zwar keine Waffen bei sich, ist aber keineswegs wehrlos: Mit seinem Schwanz fegt er die zahlreichen Gegner weg, größere Kaliber kann er auch mit einem Karate-Kick attackieren. Aus herumstehenden Monitoren greift sich der

Gecko Extras in Form von Fliegen. Je nach Farbe bringen diese einen Energieschub, ein Extraleben oder für begrenzte Zeit Extrakräfte: Mit der "Feuerwand" kann Gex einen größeren Bereich abfackeln, während die "Eiswürfelmacher"-Fähigkeit zum Einfrieren unliebsamer Gegner taugt. Scheint Euer Held in einer Sackgasse zu stecken, hilft ihm seine große Beweglichkeit: Drückt Ihr im Sprung noch mal den Knopf, wickelt Gex seinen Schwanz spiralförmig auf



Oft kommt Gex an scheinbar ausweglosen Stellen nur weiter, wenn er an den Wänden oder der Decke läuft.



In der Steinzeit muß sich der Gecko auf seinen Schwanz verlassen: Durch die Federkraft überwindet er feurige Lavagruben.



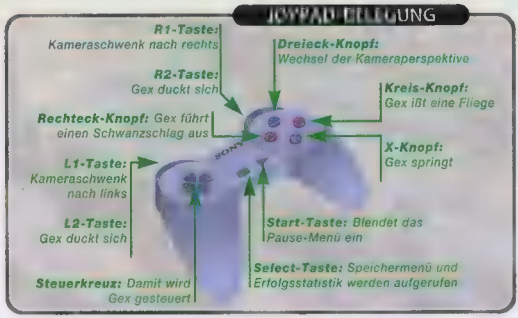
Rätselstunde in der Kung-Fu-Welt: Nur wenn Gex mit der Kanone das richtige Ziel erwischt, wird der weitere Weg frei.

und erreicht durch diese Federwirkung auch höher gelegene Plattformen. Mit seinen saugfähigen Pfoten kann er an bestimmten Wänden und sogar Decken entlanglaufen; verfehlt er einen Sprung nur knapp, zieht er sich mit Hilfe seiner Zunge ans sichere Ufer. Gex' Weg führt durch alle TV- und Film-Klischees: Während die Bonuslevels kurze Parodien auf „Indiana Jones“ und „James Bond“ darstellen, sind die sieben Szenarien auf jeweils eine bestimmte Thematik bezogen: Im „Pre-History Channel“ muß sich Gex mit lila Dinos und halb ausgeschlüpfen Eiern herum-schlagen und vor Lava-Gruben und



**HOT**  
line  
WORLD WIDE  
WEB: Im "www.Dot-com.com"-Level findet Ihr ein Fragezeichen, das Euch bei einem Schwanzschlag eine Internet-Adresse mit nützlichen Cheats und Scherz-Effekten verrät. Wer den Hinweis nicht findet, muß nicht verzagen: Für verzweifelte Gecko-Fans hält Tips-Papst Olli die Cheats in unserer "Last Resort"-Rubrik bereit. **SAUKNÄPPE:** Gex braucht seine Kletterkünste nicht nur in den normalen Spielstufen: Mehrere Bonus- und Geheimlevels sind auf der Oberwelt an Orten platziert, die Ihr nur über unauffällige Kletterpassagen erreichen könnt. **LEBENSSTRICH:** Konzentriert Euch in den Levels immer auf ein Ziel. Habt Ihr eine Fernbedienung erreicht, werdet Ihr sofort wieder in die Medien-Dimension zurücktransportiert. Alle anderen auf dem Weg dahin bereits teilweise gelösten Aufgaben müssen dann wieder von **NEU** begonnen werden.





**Detail-verliebt**  
haben die „Gex 3D“-Designer die verschiedenen Welten ausge-



stattet. Viele Gags bemerkt ihr erst, wenn ihr Euch Zeit nehmt und Euren Blick schweifen laßt: So ist bei den Kung-

Fu-Levels die Werbung für Geckle Chans neuen Film „Food Fight in the Bronx“ zu finden (oben), während bereits in der Steintzeit die Toiletten schön brav für Mann und Frau getrennt wurden (unten).

Steinschlägen in Acht nehmen. „Scream TV“ veralbert Horror-Filme: In einem düsteren Gruselschloß verfolgen Killerkürbisse den Gecko, während ihm Laternen Vampire vom Leib halten. Fliegende Tische und wacklige Kerzenleuchter sind Hindernisse auf schwierigen Sprungpassagen durch schummrige Bibliotheken. Hinter so manchem Bücherregal verbergen sich Geheimräume. In das Innere eines Computers verschlägt es Gex bei „Circuit Central“: Wildgewordene Kondensatoren jagen Euch durch grelle Speicherbänke und Leiterbahnen. An vielen Stellen kommt ihr nur weiter, wenn ihr Euren Helden elektrisch ladet und damit kurzzeitig Elektronen-Brücken und Sprungbretter aktiviert. Im „Rocket Channel“ steht Gex unter Zeitdruck: Sein Sauerstoffvorrat ist begrenzt, aber im Weltraum sind nur wenig Auffüllstationen vorhanden. „Toon TV“



Panik im Weltraum: Der Luftvorrat nimmt bedrohliche Tiefstände an, wenn Gex nicht bald nachtankt.

Crystal Dynamics erobert mit „Gex 3D“ den Thron der Playstation-Hupfspele: Der respektlose Gecko kaleuert sich mit witzigen Sprüchen durch grandiose TV-Parodien voll Spitzen gegen sämtliche Klischees. Insbesondere mit dem Analog-Pad steuert ihr Gex traumhaft sicher durch die actionbetonten, aber nie unfairen Abschnitte. Im Gegensatz zu Olli empfinde ich die Aufteilung der Levels in mehrere Aufgaben als gelungene Abwechslung von der sonst üblichen Gradlinigkeit. Auch die etwas schwachbrüstige Story kann man durch die Grafikvielfalt gut verschmerzen. Schwachpunkte sind selten, alleine die passende, aber unauffällige Musik und etwas einfallslose Zwischenbosse hängen dem hohen Niveau eine Spur hinterher. Wer kein kompletter Jump'n'Run-Muffel ist, sollte „Gex 3D“ in seine Sammlung aufnehmen.

ANDREAS ULRICH



Wenn Gex eine rote Fliege frißt, fängt er buchstäblich Feuer: Bei Attacken zieht er eine Flammenspur hinter sich her, deren Explosionen auch die stärksten Kürbisse erledigt.

richtet sich an die Cartoon-Liebhaber: Unversehens schlagen harmlos aussehende Blumen mit riesigen Holzhämmern um sich oder es fallen dicke Frauen vom Himmel und drohen, den Gecko zu erschlagen. Im „Kung-Fu Theater“ kämpft ihr gegen Ninjas, während ihr über die Dächer von Chinatown balanciert und in den Rätselkammern der Tempel ausknobelt, welcher Gong den richtigen Weg öffnet. „Rezopolis“ schließlich ist die persönliche Endzeit-Vision von Rez und wimmelt von böartigen Robotern und anderen futuristischen Widrigkeiten. Obwohl die Levels von „Gex 3D“ umfangreich sind, fallen die Ladezeiten kaum ins Gewicht: In den Levels müßt ihr keine Pause in Kauf nehmen. Checkpoints sind spärlich verteilt, dafür könnt ihr jederzeit auf die Oberwelt zurückkehren und den Spielstand speichern.



Eine flotte Zunge rettet Gex aus mißlichen Situationen: Hier vermeidet er nur knapp einen Absturz.

In der (technisch guten) PAL-Fassung leiht ein englischer Komiker Gex seine Stimme und kommentiert das Geschehen mit launigen Sprüchen. us

86%

SPIELSPASS

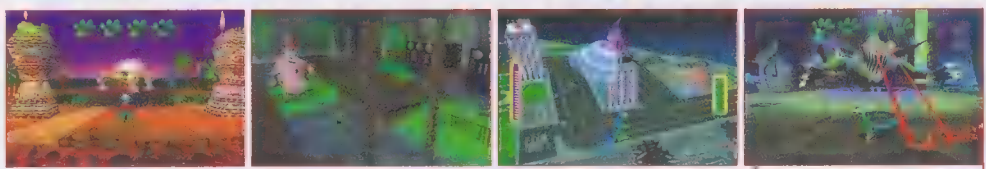
HERSTELLER  
CRYSTAL DYNAMICS

SYSTEM  
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis  
100 MARK

GRAFIK SOUND  
85% 71%

Humorvolles 3D-Jump'n'Run mit abwechslungsreicher Grafik und prima Steuerung: Rundum überzeugend und lange motivierend.



Die Obermoltz-Galerie von „Gex 3D“: Während der Gecko die Tiki Brothers (ganz links) und den fetten Mooshoo Park (links) schnell vertreibt, sind der Mecharez (rechts) und vor allem Chefbösewicht Rez (ganz rechts) harte Brocken.



**0531/24460-60**

1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 26

**MieKro  
MultiMedia GmbH**  
Bohlweg 66a  
(Steinwegpassage)  
**38100 Braunschweig**  
Tel.: 0531 / 24460-60  
Fax: 0531 / 24460-99

Tel.: 0531 / 24460-60  
Fax: 0531 / 24460-99

>> WWW.ZAPPGAMES.COM <<

aufmerksam Irrtum und immer noch der Service, wir hatten zwar für der machen alle Probleme nach unseren Wenn ein nichts wir das auch























































Entwickler: Electronic Arts Vancouver & Seattle • Produzenten: Tony Parks, Hanno Lemke, Sam Nelson • Programmierung: Brad Gour, David Lucas, Daniel Teh, Shelby Hubick, Michael Dylan Kiernan, Nenad Jankovich, Andrew Green, Ryan Ho, Alan Bucior, Jason Major • Grafik: Scott Jackson, Pete King, Robert Schulnick, Simon Craghead, Stefan Schwartz, Big Jim, Andy Lang, Casey O'Brian u.a. • Sound: Romolo Di Prisco, Saki Kaskas, Matt Ragan, Traz Damji, Steve Royea

# Need for Speed 3

**Streamen** nennt man das Verfahren, die Streckendaten während der Fahrt von CD zu laden. Im Gegensatz zu Rennspielen wie "Ridge Racer", die alle notwendigen Infos in das RAM der Konsole laden (um während des Spiels Audio-Tracks abzuspielen), kommt hier dem Zustand des Playstation-Laufwerks entscheidende Bedeutung zu. Jeder Lesefehler kann während des Spiels zu Rucklern und stotternder Grafik führen. Ist Euer Laufwerk OK, rast die "Need for Speed 3"-Optik meist beeindruckend rasant an Euch vorbei.



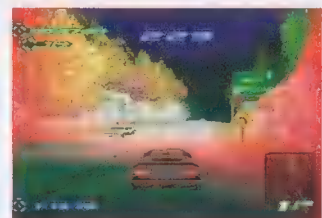
Zum Glück übt Ihr nur: Schon ein einziger Fahrfehler kann Euch im gnadenlosen Meisterschafts-Modus den Sieg kosten.

**PS** Schnelligkeit ist nicht nur bei den Autos Trumpf, die hier an den Start gehen: Auch die dritte Episode der "Need for Speed"-Reihe taucht schon neun Monate nach dem mißlungenen zweiten Teil auf. Trotz der kurzen Zeit gelang es Electronic Arts, eine völlig neue Grafikroutine hervorzuzaubern, die Spitzengeschwindigkeiten von über 300km/h überzeugend darstellt. Wie gehabt drückt Ihr in mehreren Nobelkarossen renommierter Hersteller wie Ferrari, Mercedes und Lamborghini auf die Tube. Seid Ihr unsicher, welcher Wagen Euren Fahrkünsten am besten entspricht, nutzt Ihr das informative Autoschaufenster: Hier erzählt Euch "Der siebte Sinn"-Sprecher Egon Hoegen alles Wissenswerte über Technik und Entstehung der automobilen Kunstwerke; eine Dia-Show rundet den Infotainment-Teil ab. Neu ist, daß

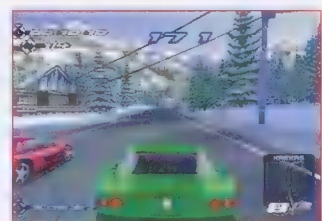
besonders fixe Flitzer wie der Ferrari 550 Maranello erst dann verfügbar sind, wenn Ihr im Meisterschaftsmodus Erfolg habt – hier müßt Ihr konstant mindestens den dritten Platz der Gesamtwertung erreichen. Je nach Platzierung steigt Ihr dann in Mercedes CLK-GTR und Jaguar XJR-15 ein und erlebt nochmals eine deutlich wichtigere Beschleunigung. Doch nicht nur diese neuen



Auch das "Replay" ist vorbildlich realisiert: Ihr stellt Kamerawinkel und Geschwindigkeit beliebig ein.



Grafische Extraklasse: In der Nacht erleuchteten Echtzeit-Scheinwerfer und Warnleuchten die Dunkelheit.



Der verschnittene Gebirgskurs "The Summit" fordert geübten Umgang mit der Handbremse

Fahrzeuge stehen dann zur Verfügung, auch die Zahl der anwählbaren Kurse steigt von vier auf acht: Jeder der vier Basis-Abschnitte ist in zwei völlig unterschiedlichen Trassenführungen befahrbar. Ob im herbstlichen nordamerikanischen Dörfchen, beim gebirgigen Serpentin-Slalom oder auf den engen Highways der surrealistischen Fantasie-Tempelstädte "Atlantica" und "Aquatica": Sowohl Art und Realismus der grafischen Gestaltung, als auch die Anforderungen an Eure Fertigkeiten unterscheiden sich erheblich voneinander. Zwar stellt Ihr die

Spielvariante vor dem Start ein, doch jeder Abschnitt muß unterschiedlich angepackt werden. Im Modus "Arcade" driftet Ihr durch kurzes Antippen der Handbremse problemlos durch die Kurven, während im Simulationsmodus zu hohe Kurvengeschwindigkeit zwangsläufig zum "Abflug" in die Böschung führt.



Inspiziert von "Scud Race" rast Ihr hier im Übungsmodus (beachtet den Hinweisfeil) durch ein Riesen-Aquarium.



Erst mal spielen: Einige der "NFS"-Boliden müssen freigeschaltet werden.



Aus dem Auto-Wahlmenü wechselt Ihr in das informative "Schaufenster"



Der Splitscreen-Modus bleibt flüssig, hat dafür aber mit dezentem Pop-Up zu kämpfen. Trotzdem ist er technisch besser als bei den meisten anderen Playstation-Rennspielen.





Mut zur Fiktion: In den Sci-Fi-Metropolen "Atlantica" und "Aquatica" bestaunt Ihr gewagte Fantasy-Architektur.

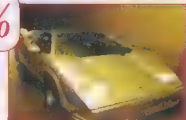
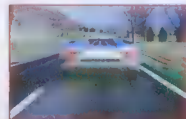


"Sie haben keine Chance, geben Sie auf!": Die "Pursuits" sind ein unvergleichliches Action-Erlebnis.

## SPEED UP! DIE "NFS"-SERIE IM DETAIL

	Need for Speed	Need for Speed 2	Need for Speed 3
System	Playstation/Seiurn	Playstation	Playstation
Veröffentlichung	1996	1997	1998
Strecken	6+2	6+1	4+4+1
Wiederholung	Ja	Ja	Ja
Spieldrill	4	3	5
Nachfahrten	Nein	Nein	Ja
Auto-Informationen	Ja	Ja	Ja
Anzahl der Autos	8+	8+	8+
TECHNISCHE WERTUNG	★★★★	★★★★	★★★★
Split-Screen	Ja	Ja	Ja
Grafikeindruck	Zahlflussig	Super-rucklig	Flüssig & flott
Link-Modus	Ja	Nein	Nein
MANUELLER WERTUNG	★★★★	★★★★	★★★★
Scrolling	Flüssig	Rucklig	Flüssig & flott
Texturverzerrungen	Teilweise deutlich erkennbar	Erkennbar	Ja, aber kaum störend
Geschwindigkeit	Mittel bis hoch	Sehr hoch	Sehr hoch
TECHNISCHE WERTUNG	★★★★	★★★★	★★★★
Kurvenverhalten	Nachvollziehbar, aber träge	Kaum Fahrzeugdynamik	Gut, vor allem bei "Arcade"
Realistisch simuliertes Driften	Ja	Nein, keine Finessen	Nein, etwas zu simpel
Realistische 3D-Crashes	Nein	Nein	Nein
REALISCHES WERTUNG	★★★★	★★★★	★★★★
Digital-Steuerung	Gut	Mangelhaft	Sehr gut
Analog-Steuerung	Ja, mangelhaft	Ja, gut	Ja, sehr gut
Steuer-Finessen für Profis	Ja, wesentlich für Motivation	Nein, zu simple Steuerung	Ja, doch nur bei "Simulation"
STEUERUNGS WERTUNG	★★★★	★★★★	★★★★
FAZIT	Technisch nicht perfekt, durch anspruchsvolles Fahrverhalten ein Motivations-Dauerbrenner.	PS-Schnellschuß mit gravierenden technischen und spielerischen Schwächen.	Extremraserei mit unhandlichem, schwer zu lernenden Simulationsmodus.

**Die Präsentation**  
von "Need for Speed 3" ist wie gewohnt perfekt. Neben einem fulminant geschnittenen Intro-Video (Bilder unten) überzeugen edle, übersichtliche Menüs und eine vorbildliche Datenbank mit allen erdenklichen Infos zu den Traumautos. Auch während des (erträglichen) Ladevorgangs erfreuen Fotos vom gewählten Wagen und Kurs.



Autos unter Strom: Ein rasantes Intro bereitet Euch auf Adrenalin-Stöße vor.

Wichtig ist, sich individuell auf den Kurs einzustellen: Einmal gewinnt Ihr durch kompromißlose Hochgeschwindigkeits-Exzesse (im Wüstencanyon), dann wieder zählt frühzeitiges Bremsen und gefühlvoller Gasfuß (in der verschneiten Bergwelt). Um die Langzeitmotivation zu erhöhen, tretet Ihr im gnadenlosen "Knockout"-Modus an, wo in einer Serie von Rennen jeweils der letzte Fahrer ausscheidet. Aktiviert Ihr die technisch beeindruckende Nachtopion, erfordern gespensterhafte Echtzeit-Scheinwerfer volle Kurskenntnis - schaltet Ihr das Fernlicht ein, wird's etwas übersicht-

licher. Außerdem stehen Regenschauer, Spiegel- und Rückwärtsfahrten auf dem Programm. Die "Hot Pursuit"-Variante ist eine grotesk überzogene Film-Parodie: In diesem Highspeed-Duell werden eine Handvoll Streifenwagen durch Euer Gerase aufmerksam und hängen sich wie Kletten an Euren Auspuff. Während Ihr die wütenden Aufforderungen ("Sie haben keine Chance mehr! Fahren Sie endlich rechts ran!") cool ignoriert, reißt Ihr vor improvisierten Straßensperren das Steuer herum und kämpft verzweifelt gegen zwei, drei heulende Streifenwagen, die Euch abdrängen.

Die Grafikroutine hat genügend Leistungsreserven, auch packende Zweispieler-Gefechte ohne stärkeres Genußel darzustellen. Einstellungen, erspielte Autos und Rekorde wandern auf Memory-Karte. *ch*

! Wahnsinn: Die superschnelle Grafik saugt Euch förmlich in den Bildschirm - noch nie hat ein 32-Bit-Rennspiel den Geschwindigkeitsrausch überzeugender dargestellt. Mit schwitzenden Händen und 300 km/h jagt Ihr durch Canyon-Tunnels und Sci-Fi-Städte, während pausenlos die Fernanis drängeln: Der ständig zusammenhängende Gegnerpulk ist einer der wenigen Schwachpunkte des Spiels, denn eine deutliche Führung könnte Ihr kaum herausfahren. Schon ein kapitaler Lenkfehler macht Eure Siegeshoffnungen zunichte - bei einer Fahrzeit von knapp zehn Minuten pro Rennen besonders ärgerlich! Neben der perfekt realisierten "Pursuit": Verfolgungsjagd haben's mir auch die Abkürzungen und die makellose Präsentation angetan. Bis auf die zu langen Meisterschafts-Events und die heftigen Gegner ein tolles Spektakel für PS-Freaks.



**SPIELSPASS 84%**

**NEED FOR SPEED**

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-Preis: 100 MARK

GRAFIK-SOUND: 81% 72%

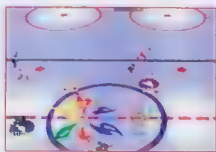
Schnell, schneller, "NFS 3": Action-Raserei mit noblen Autos, durchzugsstarker Grafikroutine und Adrenalin-Garantie.

# Olympic Hockey '98



Midway entwickelt sich zum Meister des Spiel-Recyclings: „Olympic Hockey '98“ ist nichts anderes als ein auf Nagano getrimmtes „Gretzky Hockey“. Statt der NHL-Trikots streifen sich die Hockey-Cracks die Farben der Nationalteams über, auf dem Eis glitzert das Logo der vergangenen Olympischen Spiele. Das Turnier wird in verschiedenen Modi nachgespielt: Als Action-Version mit drei gegen drei Puckjäger auf einem verkleinerten Feld oder als Simulation mit fünf gegen fünf Feldspielern auf einer großen Eisfläche. Der strenge Schiedsrichter ahndet Fouls ohne Nachsicht: Übeltäter werden für zwei Minuten auf die Strafbank verbannt, gewaltsam vereitelte Torchancen mit einem Penalty bestraft. Im Arcade-Modus hat sich dagegen nichts geändert: Rabiate Checks schleudern die Gegner durch die Luft, knallharte Schlagschüsse wuchten Goalie samt Tor an die Bande und unüberwindbare Torhüter verwandeln sich in eine stilisierte Mauer. Der Turbo wurde entschärft: Aktiviert Ihr den Kufen-Sprint, setzen sich Eure Stürmer nur noch minimal von den Verteidigern ab. Diesmal dürft Ihr auch als Coach agieren: Auf Kommando wechselt Ihr erschöpfte Reihen aus und tauscht Spieler auf dem Transfermarkt. **au**

Dribblings direkt auf den Torhüter führen nur selten zum Torerfolg



Midway versucht unaufhörlich, aus dem hervorragenden Gretzky-Action-Eishockey eine ernsthaft Simulation zu zimmern. Dies gelingt auch in dieser dritten Auflage nicht ganz: Die Torhüter sind kaum zu überwinden, Pässe landen oft bei schlecht positionierten Spielern und die CPU-Strategie ist durchsichtig. Der rasante Action-Modus macht immer noch am meisten Spaß: Blitzschnelle Konten, übertriebene Power-Shots und knallharte Crosschecks sorgen besonders im Mehrspieler-Modus für Partystimmung.

Die Nagano-Präsentation ist lieblos: Von deutschen Sportlern gibt's nur Bilder der in der NHL aktiven Spieler, die anderen werden selbst namentlich falsch angezeigt. Schwach: Außer der Turnier-Variante gibt's keinen anderen Modus.

ANDREAS ULRICH

**SPIELSPASS** **84%**

HERSTELLER: MIDWAY  
SYSTEM: NINTENDO 64  
ZIRKA-Preis: 150 MARK  
GRAFIK: 4%  
SOUND: 68%

Lieblose Nagano-Auflage des bewährten Action-Hockeys. Gegenüber „Gretzky 98“ hat sich spielerisch wenig geändert.

Andere Versionen: Die Vorläge „Wayne Gretzky Hockey '98“ wurde in MANIAC 4/98 mit 87% bewertet.

# Chill



Alles, was ein hipper Snowboarder braucht, sind coole Klamotten und das richtige Board: Mit dieser Ausrüstung rast Ihr die steilsten Hänge hinab. Doch erst mannigfache Tricks würzen die Abfahrt mit Adrenalinstößen und belohnen Euch mit Punkten. In der „Chill“-Veranstaltung springt Ihr per X-Taste: Je länger Ihr diesen Knopf gedrückt haltet, desto höher jagt Euer Sportler in die Luft – und desto mehr Zeit habt Ihr für die folgenden Kombinationen. Mit L2 oder R2 setzt Ihr zu einem „Method“- oder „Mute“-Griff an; kombiniert Ihr diese Aktion mit einem Druck auf das Steuerkreuz, wird flugs ein „Flip“ daraus. L1 und R1 sorgen darüberhinaus für seitliche Drehungen; werden solche „Spins“ mit Steuerkreuz-Bewegungen verknüpft, holt Euer Stuntman zu vier verschiedenen „McTwists“ aus. Alles klar? Dann knackt die Qualifikations-Limits der ersten drei Abfahrten Wald, Dorf und Wintersport! Dabei unterbietet Ihr eine vorgegebene Höchstzeit und überbietet die erforderliche Trick-Punktzahl. Erst dann werden die beiden Profi-Kurse Eisberg und Free-Ride freigeschaltet. Meist sucht Ihr die beste Route den Hang hinunter selbst aus – und trefft schließlich auf den geheimnisvollen Profi-Boarder „King of the Valley“. **au**

Im Splitscreen spielt Ihr das Bild für mehr Übersicht vertikal teilen (oben). Unten ein einfacher „Method“-Griff.



Eine Flut von Snowboard-Spielen ergießt sich über die Playstation, doch richtig fesseln können nur wenige Kandidaten. „Chill“ lockt mit vielen verschiedenen Sprüngen, zusätzliche Half-Pipe-Abschnitte und „Fake“-Varianten bringen weitere Abwechslung ins Spiel. Leider vermiest die schlampige technische Ausführung den Spaß am Boarden. An die zahlreichen Blitzer und das haarsträubende Gebirgs-Popup könnte ich mich gerade noch gewöhnen, doch die mangelnde Geschwindigkeit reizt zum Gähnen: Das Hochgeschwindigkeits-Ambiente des echten Sports können die Gouraud-schattierten „Chill“-Pisten nicht vermitteln. Snowboard-Fans freuen sich über die Sprungvielfalt, aber „Cool Boarders 2“ und „Snow Racer '98“ machen mehr Spaß.

ANDREAS ULRICH

**SPIELSPASS** **54%**

HERSTELLER: EIDOS  
SYSTEM: PLAYSTATION  
ZIRKA-Preis: 100 MARK  
GRAFIK: 57%  
SOUND: 61%

Trick-intensives, aber recht gemächliches Snowboard-Spektakel mit unübersichtlichem Zweispieler-Modus.

Andere Versionen: Umsetzungen sind nicht geplant.



# Reboot

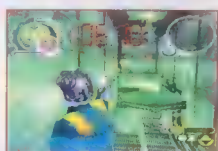


**DS** Rabatz im idyllischen "Mainframe"-Rechner: Da üble Digitalwesen kugelförmige Megabyte-Fehler innerhalb der

Polygon-Architektur verteilen, unterbricht der blauhäutige Bob seine Freizeit im RAM. Auf einem Hover-Snakeboard ballert der Action-Held mit aufrüstbaren Pistolen, Blastern und Raketen auf aus-schwärmende Bösewichte, die kreuz und quer durch die Systemarchitektur wuseln. Dabei sieht Ihr Euren Blauling stets von hinten: Die "Tomb Raider"-Ansicht erlaubt es Euch, gezielt zu ballern und durch verwegene Sprünge auf Plattformen und Schwebebahnen an entlegene Gesundheits- und Waffenextras zu gelangen.

Kern des CPU-Chaos sind allerdings die regelmäßig auftauchenden Infektionen: Sobald ein Kugel-Byte per Animationssequenz plaziert wurde, habt Ihr nur wenige Minuten Zeit, das Objekt im 3D-Raum aufzuspüren (gar nicht so leicht) und per "Glitch"-Strahlenkanone in einem kniffligen Gefecht zu löschen. Nachdem Byte-Hafen oder Prozessor-Palais geräumt sind, sammelt Ihr durch gefühlvolles Steuern eine Handvoll Codekarten ein, mit deren Hilfe Ihr in die nächste Viren-Bredouille geratet. Da Euch hartnäckige, durch die Szenerie rollende Blechkisten rösten und sich Abwehrkanonen auf Euch einschleichen, speichert Ihr lieber nach jedem Einsatz: Wer sein schlitterndes Board gut beherrscht, schnappt sich sogar schwer zu erreichende Extra-Bobs. *cb*

Alltag im Rechenzettel: Erst sucht Ihr unter Zeitdruck die Byte-Infektion (unten), dann schmelzt Ihr sie weg (oben).



Wie lautet die Todsünde des 32-Bit-Spielsdesigns? "...und als die Entwickler im siebten Monat mit ihrer 3D-Grafikroutine fertig waren, kümmerten sie sich die letzten Stunden um das Spieldesign." Volltreffer: Im Gewinn der verschachtelten Industriewelten locken-flockig durch die Gegend zu schießen, macht aufgrund der donnernden Akustik ordentlich Spaß - buchstäblich jede Kiste fliegt in die Luft. Das aufgesetzt wirkende, zentrale Suchen nach versteckten Kristallen allerdings ist ein Armutzeugnis: Das unpräzise Sprungverhalten Eures Hoverboards nervt schon im ersten Abschnitt, ständig rutscht Ihr über die Plattformkanten in die Tiefe. Schräges, aber steriles Charakter-Design und die gelungene Technik motivieren kaum: In diesem frustigen Action-Mischmasch steckt der Wurm.

Engelbert Blum

**SPIELSPASS 57%**

**HERSTELLER**  
ELECTRONIC ARTS

**SYSTEM**  
PLAYSTATION

**ZIRKA-Preis**  
100 MARK

**SOUND**  
88% 75%

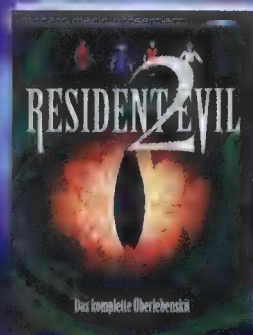
Actiongeladene Mainframe-Schlacht, die sich in rutschigen Suchskapaden verzettelt: Sind die Plattformen aus Schmierseife?

**AGE 12**

## DIE LÖSUNG FÜR EURE SCHLAFLOSEN NÄCHTE!

Das unentbehrliche Überlebenskit mit 5 Komplettlösungen!  
Der Nintendo-City-Steuerführer.  
Alle Geheimnisse gelüftet!  
120 Seiten, Letter-Format!  
Vollfarbig mit über 600 fertigen Abbildungen!

ISBN: 3-9805821-6-7  
DM: 24,80



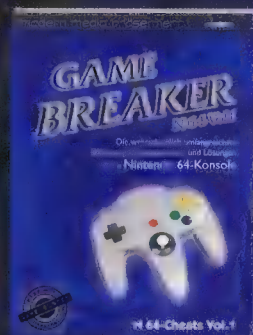
Die zweite ultimative Sammlung an neuen Cheats, Tricks und Lösungen zu fast allen Spielen für die Sony-Playstation™ auf 128 Seiten, Letter-Format!  
Die Fortsetzung zum erfolgreichen Game Breaker PSX-Cheats Vol. 1

ISBN: 3-9805821-1-8  
DM: 24,80



Jetzt auch für die Nintendo 64-Konsola!™ sagenhafte Cheats, Tips und Komplettlösungen zu den meisten Spielen! 144 Seiten, Letter-Format

ISBN: 3-9805821-4-0  
DM: 24,80



Erhältlich im gut sortierten Handel!

**Bestell-Hotline: 0180 - 5 25 67 89**  
**Bestell-Fax: 06181 - 2 66 90**

**Internet Dynamic Systems** Tel: 0331 4 9035-0 Fax: 0331 4 9035-11  
Schweiz: AMN Computer Space Tel: 031 345700-1 Fax: 031 345700-9

<http://www.modern-media.net>



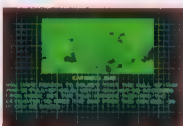


# Forsaken



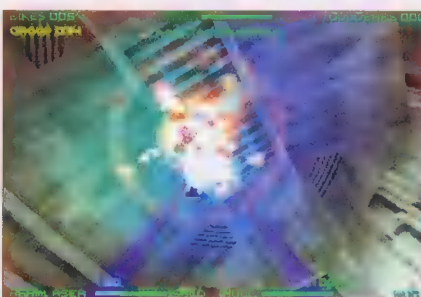
Die "Titan"-Bombe spaltet sich nach dem ersten Kontakt in mehrere Sprengkörper. Sicherheitsabstand einhalten!

**DS** Fertigmachen zum größten Raubzug des 22. Jahrhunderts: In den Schachtsystemen, die wir gleich besuchen, liegen unvorstellbare Reichtümer und wertvolles Hightech-Equipment. Warum das alles von der Erdregierung zurückgelassen wurde? Die Antwort ist einfach: Bei kniffligen Materie-Experimenten flog der ganze Komplex in die Luft und ist jetzt für Forschungszwecke nicht mehr zu gebrauchen. Leider liegen zwischen Euch und dem Reichtum zwei größere Probleme: Zum einen jagen auch andere Glücksjäger durch die Stollen, zum anderen sind vollautomatische Abwehrsysteme auf Patrouille. Diese unbemannten Sonden, Raketenwerfer-Batterien und Tanks feuern Euch mörderische Energie-Stakkatos



Kurzes Briefing: Neben der Hauptaufgabe warten mehrere Mini-Rätsel.

**Schiffswrack** – stets rafft Ihr möglichst viele Goldbarren. Damit Ihr einen praktischen Nutzen aus den Sachwerten schlagen könnt, spendieren Euch die Designer für jeweils zehn Goldpakete ein Extraleben. Meist interessieren Euch aber die zurückgelassenen Waffenextras erheblich mehr als das Edelmetall: Nur mit ausreichender Bewaffnung habt Ihr eine Chance, den Ausgang zu erreichen.



Volltreffer: Direkt nach der beeindruckenden Explosion eines Angreifers purzeln Extras auf's Spielfeld.

**HOT Line**

**PANZER-ATTACKEN:** ■■ Gegensatz zu den gewiefen Flugfeinden sind die Panzer leicht zu knacken. Sobald Ihr unter dem Ungetüm schwebt, erkennt Euch die Zielerfassung nicht mehr. Den schießwütigen Raketen-Tanks kommt Ihr am besten durch kompromißlosen Angriff bei: Pflügt sofort auf sie zu und feuert dabei pausenlos. Deren Raketen sind nämlich so schnell, daß Ihr mit taktischen Kniffen kaum Chancen habt. **GESCHÜTZTÜRME:** Fliegt Ihr in einen Verbindungstunnel, prüft sofort die Enden des Ganges. Meist enttarnt sich ein Geschütz hinter Euch und beginnt zu feuern. Erst nachdem Ihr diese Gefahr beseitigt habt, öffnet Ihr das Tor. **VENTILATOR-KNIFF:** Werdet Ihr von einem starken Sog in einen Tunnel gezogen, ist ein Ventilator nicht weit. Diese kosten Euch massiv Energie, deshalb solltet Ihr in Sogrichtung ballern: Auf diese Weise vernichtet Ihr den Rotor und nehmt weniger Schaden. **SCHLÜSSEL-STELLEN:** Steht Ihr vor verschlossenen Türen, müßt Ihr meist einen Schlüssel suchen. Diesen erhältet Ihr in der Regel durch die Vernichtung eines besonderen Gegners in einem größeren Raum. **LEBENS-ENERGIE:** ■■ Damit Ihr keinen Schaden nehmt, solltet Ihr bei einer Laserschranke erst die Umgebung nach Schaltern absuchen. Ist dies erfolgreich, aktiviert am besten den Nitro und düst mit Maximalgeschwindigkeit durch die Schranke: Der Schild-Schaden ist so deutlich geringer.



So haben die Droiden keine Chance: Nach dem Überraschungsangriff fliegt Ihr rückwärts durch den Schacht und klopft die Euch folgenden Schurken windelweich!

um die Ohren. In dieser unwirklich beleuchteten Kunstwelt zählt nur eins – Action. Mit der Wahl des Fluggeräts (und damit der Spielfigur) bereitet Ihr Euch auf diesen Einsatz vor. Acht verschiedene Outlaws, vom Humanoiden "Jo" bis zum mysteriösen "Foetus", fahren mit unterschiedlichen Hover-Bikes in die Grube ein. Die Unterschiede beziehen sich u.a. auf Schildstärke, Beschleunigung, Stahlmantel und Steuerung. Habt

Ihr Eure Wahl getroffen, legt Ihr die Abfolge der Primär- und Sekundärwaffen fest: Zwar schaltet Ihr im Spiel auch manuell (mit Select und der Feuer-taste) zwischen den einzelnen Waffen um, doch mit dieser Funktion definiert Ihr eine Standard-Reihenfolge, mit der die Magazine leergeschossen werden. Was Ihr genau in den 13 Abschnitten zu tun habt, vermittelt ein Text während des Ladens.

Beispiel gefällig? Entweder, Ihr lokalisiert und betätigt fünf Schalter, oder vernichtet einen schwerbewaffneten Wider-sacher. Kleinere Aufgaben bewältigt Ihr ohne lange Vorbereitung: Zeitsparende Teleporter sind zu aktivieren, verspernte Tore nur mit den richtigen Schlüsseln zu öffnen, und manche Räume nur über verwinkelte Umwege zu erreichen. So, nun seid Ihr eigentlich bereit für den Kampf. Was Euch nach dem Laden erwartet, überrascht allerdings selbst hartgesottene 32-Bit-Fans: Ihr düst in einer



Der grüne "Pulsar"-Laser ist Eure Standardbewaffnung und durch Power-Kapseln in drei Stufen aufrüstbar.



Unter Feuer: Geht am besten sofort hinter den Bodenplatten in Deckung!



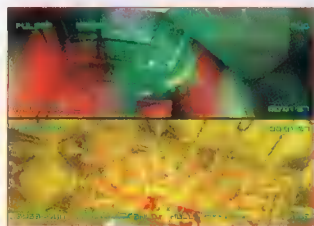


Sobald sich die Kontrahenten im Splitscreen begegnen, entbrennt eine wilde Laserschlacht. CPU-Gegner treten leider nicht an.

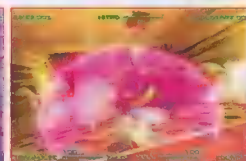
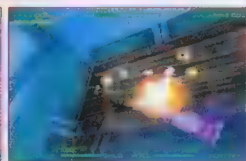


Volltreffer: Mit maximaler Laserstärke (beachtet die drei Punkte am unteren Bildrand) zerstört Ihr einen Tank.

absolut flüssig an Euch vorbeiziehenden Umgebung auf die ersten Flugdroiden zu und nehmt sie unter konzentriertes Laser-Dauerfeuer. Während Ihr noch über die vorbeihuschenden Echtzeit-Lichtreflexe an den Wänden staunt, ballern die alarmierten Wächter zurück und düsen prompt aus Eurer Schußbahn. Nach dem wuchtigen Einschlag der feindlichen Salven knackt Ihr mit zwei, drei Treffern den Schild, und die Trümmer



Wo treibt sich der Gegner nur herum? Im Zweispieler-Modus dominiert die Suche nach dem Feind.



"Forsaken"-Waffenpower im Detail: Von links nach rechts erkennt Ihr die ballernde "Pine"-Mine, eine begrenzt zielsuchende "Scatter"-Ladung, die "Quantum"-Sensormine und den effektvollen "Tranpulse"-Fächer, der in Billard-Manier über die Bande den Gegner vernichtet.

der Gegner fliegen rauchend zu Boden. Puhh, erst mal durchatmen! Mal sehen: Die Schilde sind geschwächt, aber die Gleiterhülle ist voll intakt. Schnappt Euch die Powerpods und Waffenkapseln, die von den Droiden übrig geblieben sind. Damit rüstet Ihr die Schlagkraft der Primärwaffe auf, und neue Systeme sind verfügbar. Weiter geht's: Schleicht Euch erstmal vorsichtig

durch das sich aufschiebende Stahlschott nach draußen. Verflucht, ein wild ballern-der Panzer patrouilliert um die Ecke. Zum Glück schießt Eure neue Sekundärwaffe, die "Solaris"-Rakete, auch um Kurven: Dank des Lichtscheins an der Tunnelwand wißt Ihr, daß die Rakete den Tank geknackt hat. Jetzt führt Euch der Weg nach oben. Die Tunnelkomplexe sind in 360° konstruiert – allerdings hilft Euch auf Wunsch eine künstliche Schwerkraft. Bei schnellen Flucht-

## HOT

**EXTRAPOWER-NUTZUNG:** In einigen Abschnitten erloichen Euch Extra-Kapseln den Kampf. Die verbleibende Zeit wird angegeben: Also beeilt Euch und ballert auch in benachbarten Gebieten, das Zeug hält. Besonders im Zweispieler-Modus kann so ein Extra entscheidend sein! **VERHALTENS-FORSCHUNG:** Da sich jeder Gegnertyp bei "Forsaken" anders verhält, probiert Ihr – besten verschiedene Strategien aus, wenn Ihr Probleme beim Vormarsch habt. Folgen Euch die Gegner, erweist sich die Flucht in bereits gesicherte Gebiete als der beste Weg, um eine feindliche Staffel abzufangen. **TRÖGERISCHE SICHERHEIT:** Nehmt Ihr wichtige Gegenstände wie Schlüssel auf (Bild unten), können neue Verstärkungen in bereits gesäuberten Zonen eintreffen. Seid daher auf Überraschungen gefaßt, wenn Ihr in vermeintlich sichere Stellen zurückkehrt.



Lasersperre: Entweder, Ihr findet einen Schalter oder düst mit Nitro-Power hindurch.

manövern pendelt sich die Ego-Ansicht automatisch richtig ein, was die Orientierung in den weitläufigen Komplexen erleichtert. Eine Karte ist allerdings nicht verfügbar. Ihr solltet auf Eure Munition achten, deren Vorrat im Visierkreis ablesbar ist: Sekundärwaffen sind begrenzt, ebenso die Energie für Standard-Waffen wie Laser, Trojax oder Tranpulse. Wird die Energie nicht aufgefrischt, sinkt die Kadenz rapide ab, und Ihr habt kaum Chancen, flinke Gegner zu erwischen.

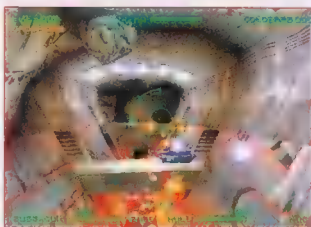
**!** "Forsaken" nutzt Eure Playstation bis zum letzten Bit: Ihr jettet durch detailreiche und absolut flüssig scrollende Techno-Labyrinth und staunt über die hervorragenden Lichteffekte bei Schüssen und Explosionen. Aber nicht nur die Optik glänzt: Probe hat die Steuerung Eurer Gefährte schon mit den normalen Pads prima hinkommen, doch mit dem Analog-Controller flitzt Ihr nach kurzer Eingewöhnungsphase doppelt so elegant durch die engen Tunnel. Wermutstropfen gibt es allerdings auch:

**!** Nicht selten erscheint an gerade von Feinden gesäuberten Stellen unverhofft ein zweiter Gegnertrupp aus dem Nichts und nimmt Euch unter Dauerbeschuß, bevor Ihr Euch darauf einstellen könnt. Das Deathmatch für zwei Spieler ist leider wenig ergiebig: In den komplexen Arenen spürt Ihr den menschlichen Konkurrenten nur selten auf.

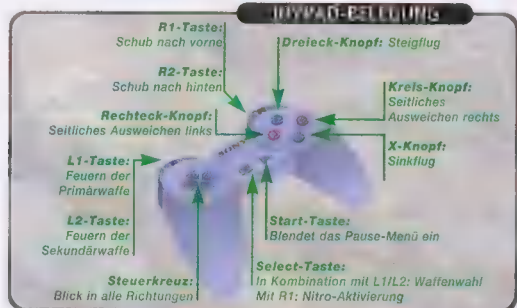
ANDREAS ULRICH



**Schwindlig** kann einem schon werden, wenn man in den komplexen Gängen mal durch ein Loch im Boden, dann wieder durch eine Luke an der Decke rast. Auch das automatische Pendeln des Flugzeugs macht sensible Naturen leicht seekrank. **Unser Tip:** Empfindsame Spieler sollten "Forsaken" nur auf kleinen Monitoren und mit gelegentlichen Pausen genießen. Spielt Ihr auf einem Riesen-TV in absoluter Dunkelheit, sind leichte Schwindelgefühle kaum zu vermeiden – technisch ist das Geschehen so perfekt dargestellt, daß Ihr von den Eindrücken überwältigt werdet. "Forsaken" – mittendrin statt nur davor!



Einflug in die Lava-Schneise: Auf Brücken patrouillieren Raketenwerfer-Tanks und Felsen stürzen zu Boden.



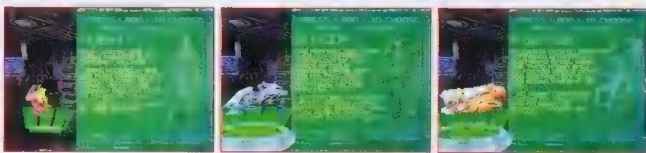
Die Analogsteuerung kommt dem Spielspaß zugute: Hier die Belegung.

Die pausenlose Action in "Forsaken" vermittelt nicht nur durch die dutzendfach ineinanderlaufenden Lichtreflexe, Explosionseffekte und verschachtelte Kampfzonen eine neue "Virtual Reality"-Dimension. Auch die wuchtigen Soundeffekte versetzen Euch direkt in's Geschehen: Schon anhand der Geräusche erkennt Ihr, ob Eure Salven auf einen Schutzschild klopfen, oder ob eine Zielsuchrakete die Hülle des Gegners aufreißt. Meist entwickeln sich beim Vormarsch durch die Techno-Stollen kurze, überschaubare Gefechte: Ihr sondiert einen Gang oder Raum, dann pumpt Ihr aus einer strategisch günstigen Position die geeignete Waffe in den Feindverband und weicht per "Strafing"-Seitflug den Geschossen aus. Taktisches Vorgehen ist allerdings trotz der ausgefeilten Steuerung nicht immer möglich: Wie bei prominenten 3D-Vorbildern ("Turok") enttarnen sich desöftern ganze Schwärme von Feinden direkt neben Euch – dann heißt die Devise, sich schnellstens in einen engen Gang zurückzuziehen und die Armada im eigenen Laserfeuer verglühen zu lassen. Auch bei Aktivierung von Schaltern oder Einsammeln von Schlüsseln tauchen plötzlich neue Gegner in den Gängen auf. In solchen Massenschlachten geht zwar nicht die Grafikroutine, wohl aber die Übersicht in die Knie: Jeder Raketenstreffer reißt Euer Bike aus der Flugbahn, nur unter großen

**Analog kommt am meisten Spaß auf:** Zwar ist auch die Digitalsteuerung problemlos beherrschbar, doch erst mit dem Analogpad entdeckt Ihr das wahre "Forsaken"-Spielgefühl. Damit spahrt Ihr problemlos um die Ecke und justiert während des Fluges sanft Höhe und Richtung. Auch die Waffen sind direkt (und nicht über den Umweg mit dem Select-Knopf) anwählbar.

Was für ein Effektspektakel! Selbst nach endlosen Nachtsitzungen begeistern mich die Licht-Reflexionen bei jeder Schlacht aufs Neue: "Forsaken" markiert einen Wendepunkt in der Geschichte des Actionspiels: Der Grad an Intensität und Realismus bei diesem 3D-Inferno stellt eine völlig neue Dimension dar. Das Spielkonzept setzt auf Action mit Rätsel-Tupfern: Diesen Denk-Einschlag schadet dem Geballer glücklicherweise nicht. Aber: Gelegentlich verwickeln Euch Teleporter-Gegner in schier unüberschaubare Kämpfe, bei denen eine Flucht nicht immer möglich ist. Auch die enorm langen Abschnitte verlangen Ausdauer – mehrere, dafür kürzere Tunneln hätten meine Motivation weiter gesteigert. Ein technischer Meilenstein für die Playstation, und eine einzigartige Action-Erfahrung mit winzigen Design-Defekten.

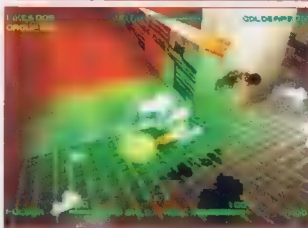
CHRISTIAN BLENDL



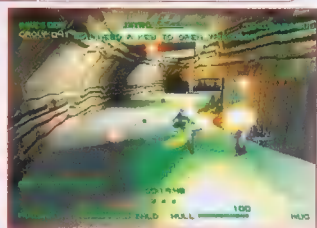
Lebenslauf inklusive: Hier erkennt Ihr drei der acht "Forsaken"-Glücksritter. Jeder Charakter fährt ein anderes Bike.



Jeder Abschluß ein Effekt-Feuerwerk: Nur durch konsequentes Vernichten der Droiden rüstet Ihr Eure Waffenbänke auf und bleibt kampffähig.



Verblüffende Lichtreflexe: Jedes größere Geschöß zieht einen Lichtschweif hinter sich her.



Erbitterter Kampf um den Haupt-Tunnel in der Nuklearanlage: Mit dem Gold-Extra seid Ihr kaum zu schlagen!

Verblüffende Lichtreflexe: Jedes größere Geschöß zieht einen Lichtschweif hinter sich her.

Energieverlusten behauptet Ihr Euch im Getümmel. Ist allerdings ein Komplex mal gesäubert, nerven keine willkürlichen Gegner-Erscheinungen: In jedem Level ist eine feste Anzahl von Feinden platziert. Im "Deathmatch"-Modus treffen zwei Spieler via Splitscreen aufeinander. In vier verschiedenen, beeindruckend flüssigen Arenen sammelt Ihr Munition und pirscht vorsichtig durch die Gänge: Schließlich kann hinter jeder Ecke Euer Kumpel mit einer "Titan"-Sprengladung warten. Ansonsten herrscht Leere im Splitscreen – Droiden haben Pause. *cb*

SPIELSPASS

HERSTELLER  
**ACCLAIM**

SYSTEM  
**PLAYSTATION**

ZIRKA - PREIS  
**100 MARK**

GRAFIK - SOUND  
**95% 84%**

Willkommen in der virtuellen Kampzone: Schockierend intensives 3D-Action-Drama in makelloser Präsentation.

**88%**

**12**



# Last Report



Fairly, yes... I've got something to show you...

**PS** Krimistimmung auf der PlayStation: Daniel Stingers Freundin wurde ermordet. In der Rolle des trauernden Reporters folgt Ihr der Spur ihres Mörders und deckt die Hintergründe des Attentats auf. Via Joypad startet Ihr Eure Recherchen in Dans Apartment und öffnet mit einem Knopfdruck das Aktions-Menü: Icons für Untersuchen, Nehmen, Geben, Benutzen und Sprechen ermöglichen die Interaktion mit entdeckten Hinweisen

**Andere Versionen**  
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

und Personen. Geldbeutel, Autoschlüssel und Fotoapparat wandern sofort in Euer Inventory. Fahrt Ihr mit dem Cursor über benutzbares Mobiliar, dann verwandelt er sich in das passende Handlungs-Icon wie Untersuchen, Manipulieren oder Bewegen.

Die großstädtischen Schauplätze zeigt Euch Microids in 3D-Rendergrafik. Eure Bewegungen werden nicht in Echtzeit berechnet, sondern als Videosequenz eingespielt – jede Handlung muß kurz geladen werden. Auf einem Panorama-Bild der Stadt bestimmt Ihr, welchen Schauplatz Ihr besuchen wollt. Bei Telefonaten und in Verhören wählt Ihr Fragen und Antworten aus den angebotenen Sätzen aus. Die englischen Texte werden Euch dabei vorgelesen und als Untertitel eingeblendet (siehe Bild). Grobe Schnitzer lassen ein unerfreuliches "Game Over" aufblitzen, im Spiel darf zu jeder Zeit gespeichert werden. **au**

**! "Last Report"** bringt keine Erlösung aus der Adventure-Flaute: Die veraltete Benutzerführung hemmt den Spielfluß ebenso wie die dauernden FMV-Sequenzen, die durch ihre ständigen Wiederholungen tierisch nerven. Auch das Story- und Rätseldesign ist vermurkst: Unschuldiger verdächtig gerätet Ihr beispielsweise mehrmals in ein Polizeiverhör, das sich wörtlich wiederholt. Alarmanlagen schrillen ohne ersichtlichen Grund, die Dialoge sind aufgesetzt und langweilig – von spannender Krimi-Stimmung keine Spur. Die sterile Rendergrafik schafft es nicht, eine motivierende Atmosphäre aufzubauen; sie wirkt lieb- und leblos.

**SPIELSPASS 46%**

**HERSTELLER**  
MICROIDS

**SYSTEM**  
PLAYSTATION

**ZIRKA - PREIS**  
100 MARK

**GRAPHIK - SOUND**  
3D W 57 W

Unterdurchschnittliches Krimi-Adventure im Renderlock. Öde Rätsel und nervige Designfehler kratzen Spielspaß.

**Nicht alle Hinweise sind grafisch sofort sichtbar. Mit dem Cursor grast Ihr die Schauplätze nach Indizien und Gegenständen ab. Bereits in Dans Apartment sind wichtige Hinweise versteckt. Auf dem Couchtisch liegt der Autoschlüssel, ohne den Ihr Euer Haus nicht verlassen könnt. Im Schreibtisch findet Ihr den Presseausweis und ein Bündel Banknoten, mit dem Ihr den Maler bestechen könnt.**

# Rock 'n' Rumble



**LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt**  
Das erste Lenkrad mit integrierter Rumble-Technik, das via Batterien mit Strom versorgt wird – fast wie in der Spielwelt. Unverb. Preisempf. 149,95 DM



**PSX Lenkrad MK II**  
Das meistverkaufte PSX-Lenkrad. Jetzt neu mit verbessertem Vibrations-System. Unverb. Preisempf. 149,95 DM



**LX4 Tremor + 1MB**  
Die extra-starke N64-Rumble Pak mit integrierter 1MB Memory Card. Dank Tremor-Technik werden keine Batterien benötigt. Komfortable Bedienung. Umschaltfunktion. Unverb. Preisempf. 49,95 DM

**Dual-Analog Joypad**  
Doppelt so präzise steuert die zwei analogen Mini-Joysticks. Diese Umschaltfunktion ist das Joypad für jedes PSX-Spiel verwendbar. Mit neuem Turbo-Button. Unverb. Preisempf. 49,95 DM



**Jetzt gut sortierten Fachhandel**

Ich frage den neue PlayStation- und Nintendo-2-D-Spiele an und möchte sie von Vides-Service bestellen, weil sich in meiner Nähe kein Fachhändler befindet. Lieferung zzgl. 6,95 DM Versandkosten. Die Lieferung erfolgt am nächsten Tag. Bitte bestätigen.

**Stück LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt** je 149,95 DM **Name:** \_\_\_\_\_

**Stück N64 LX4 Tremor + 1MB** je 49,95 DM **Strasse:** \_\_\_\_\_

**Stück PSX Lenkrad MK II** je 149,95 DM **PLZ/Ort:** \_\_\_\_\_

**Stück Dual-Analog Joypad** je 49,95 DM **Datum/Unterschrift:** \_\_\_\_\_

**Coupon einsenden an:** Vides Electronic Vertriebs GmbH, Borsfelder Chaussee 85-99 • 22463 Hamburg, Tel. 040 - 51 49 19 27 • Fax 040 - 51 48 40-40, Wir Haben Das, Exklusiv-Vertrieb



# Warhammer: Dark Omen

**Nur in Bezug auf die gerenderten FMV-Sequenzen kann es die Playstation-Fassung grafisch mit der PC-Version aufnehmen. Sowohl der düstere Vorspann, als auch die**



Schicksalsstunde für den Hofzauberer: Um das Unheil abzuwenden...

**Zwischenszenen wurden mit deutscher Sprache unterlegt. Die Sequenzen fallen zwar stilistisch aus dem Rahmen des Spiels, sorgen aber für Atmosphäre und willkommene**



...öffnet der imperiale Hofzauberer das dämonische "Buch der Toten"!

**Abwechslung zu den mageren Gespächseinspielungen: Auf unseren Bildern begleitet Ihr z.B. den Hofzauberer bei der gefährlichen Befragung des "Liber Mortis" – die erste von mehreren FMV-Unterbrechungen Eures Feldzugs.**



Neue Abenteuer für Morgan Bernhardt, dem Hauptmann aus Mindscapes Echtzeit-Gemetzel "Schatten der gehörnten Ratte" (MANIAC 1/97).

Als Kriegsherr im Sold des Imperators kommandiert Ihr wachsende Truppen durch die englische Tabletop-Welt von "Warhammer". Schlacht für Schlacht kommt Ihr einem finsternen Geheimnis näher: Hinter Banditenüberfällen und plündernden Untoten steckt ein skrupelloser Meisterstrategie, der die Gräber öffnet, um das Imperium zu vernichten. Nicht nur die deutsche Übersetzung, sondern auch das englische Original setzt auf altheutische und lateinische Helden- und Städtenamen: Eine Übersichtskarte verbindet Alldorf, Bogenhafen und andere Schauplätze des "Dark Omen"-Feldzugs. Mit einem Mausclick marschierst Ihr von einer Stadt in die nächste, hört Euch dort die Sorgen des Bürgermeisters an oder bläst zur Verteidigungsschlacht gegen Zombies, Orks und andere Nekromanten.

Bevor Ihr das isometrische 3D-Schlachtfeld betretet, solltet Ihr einen Blick in Eure Truppenlisten wagen, dezimierte Einheiten wieder auffüllen, Rüstungen und Waffen erneuern. Aus maximal 14 unterschiedlichen Einheiten (von Armbrustschützen bis zum imperialen Dampfpfänger) nehmt Ihr dann maximal acht Truppen mit in die Schlacht. Während des Echtzeit-Gefechts werden diese als kleine Heerhaufen dargestellt, die jedem Mausclick folgen. Um den



**ARTILLERIE:**

...und Bogenschützen ballern auch rücksichtslos auf eigene Truppen, falls diese sich im Nahkampf mit einem beschossenen Feind verstricken. Nehmt also Gegner, die bald mit Euren Fußtruppen und Reitern zusammenprallen, nur kurzzeitig oder gar nicht unter Feuer. Konzentriert Eure Fernwaffen besser auf statische Ziele (z.B. feindliche Bogenschützen und Artilleristen) oder langsam anrückende Gegner, die Eure Reihen erst nach einer Minute erreichen. Neben Streufire, das entlang der feindlichen Marschroute verlegt werden sollte, ist auch das gezielte, verzögerte Bombardement möglich: Ein einziger Schuss aus kürzester Distanz kann einen feindlichen Heerhaufen bis auf wenige Mann dezimieren! **MAGISCHE ARTEFAKTE:** ...werden einigen Feinden in die Schlacht getragen und bleiben zurück, ...Ihr die gegnerische Einheit vernichtet. Laßt also Magieträger keinesfalls ... Schlachtfeld entweichen! Ist die Mission beendet, habt Ihr noch Zeit, mit dem Cursor nach liegegebliebenen Beutestücken zu suchen, bevor Ihr das "Mission beendet" durch einen Mausclick bestätigt.



thier plazieren

Von maximal 14 unterschiedlichen Einheiten nehmt Ihr die acht besten mit in die Schlacht (oben). Immer dabei ist Eure Stammeinheit, die "Grollbringer Kavallerie". Am roten Balken könnt Ihr den Erfahrungsstand ablesen. Auch magische Artefakte lassen sich jeder Truppe zuordnen (links).

nähertrückenden Feind auszumänuvieren, schickt Ihr die Bogenschützen auf den Hügel, versteckt einen Schwarzmagier zwischen Eurer Vor- und Nachhut und reißt den Gegner schon aus der Distanz mit Schüssen aus schweren Kanonen und Mörsern auf. Prallen Einheiten im Nahkampf aufeinander, hämmert Ihr auf den "Hero"-Button des Kommando-Menüs:

Ein Blutgefäß füllt sich und zeigt damit die Moral der Kämpfer im Handgemenge an. Trotzdem ergreifen Soldaten oft die Flucht, um der drohenden Vernichtung zu entgehen. Eine weiße Flagge symbolisiert, daß die Kämpfer keinen Befehl mehr von Euch akzeptieren. Einige sammeln sich kurz darauf wieder, andere Einheiten verlassen kurzerhand das Schlachtfeld. Geld regiert auch die "Warhammer"-Welt: Nur wer durch souverän gewonne-



Next Stop, Hexentürme: Die Wanderung auf der "Warhammer"-Karte könnt Ihr nicht beeinflussen.

ne Schlachten viel Gold einfahrt, kann seinen Söldnerhaufen in Schuß halten. Wer immer knapp am Limit kommandiert, führt bald keine stolze Armee, sondern eine kümmerlich Sammlung geschundener Veteranen durchs Land. Neben dem Ersatz für gefallene Kämpfer (jede Einheit besteht aus vier bis zwanzig Soldaten), laßt Ihr auch für zusätzli-

che Rüstungen und Schilde Geld springen. Bei "Dark Omen" spielt Ihr aktiv in einem epischen Fantasy-Roman: Auch wenn die Handlung grob vorgegeben ist, und Euch der Imperator meist klare Befehle erteilt, seid Ihr als Armeeführer zu eigenständigen Entscheidungen in der Lage: Während der Treffen und Gespräche mit anderen Generälen, Priestern und Verbündeten werdet Ihr oft vor die Wahl zwischen verschiedenen Etappen gestellt. In die Hauptstadt



Welle um Welle stürmt das Heer der Untoten gegen Eure Festung an. Ihr kontert mit Pfeilhagel und flammenden Geschossen.

Andere Versionen

Eine PC-Version ist erhältlich, andere Umsetzungen sind nicht geplant.





Per Mausklick auf Icon-Menü rechts habt Ihr Euer Zauberbuch geöffnet. Mit einem weiteren Knopfdruck jagt Euer Magier einen vernichtenden Feuerstrahl durch die feindlichen Reihen.

zurückkehren und dem Regenten berichten oder erst noch eine anrückende Zombie-Armee vernichten? Wer zusätzliche Missionen erfüllt, erhält neue Verbündete oder wird mit seltenen, magischen Artefakten belohnt.

"Warhammer: Dark Omen" spielt Ihr am besten mit der Playstation-Maus. Wer dieses Sony-Zubehör nicht besitzt, kommandiert mit dem voll belegten Joypad. Beiden Steuerungsvarianten ist das silberne Kommandofeld am unteren, rechten Bildrand gemein: Mit flinken Klicks aktiviert Ihr Zaubersprüche, spannt die Bögen oder blast zur Attacke. Auch der Rückzugsknopf und der erwähnte



**PLAUDEREN** mit den Bewohnern der Warhammer-Welt münden oft in eine "Entweder/oder"-Entscheidung: Führt dabei möglichst viele der alternativen Missionen aus und laßt Euch auch

der Tatsache nicht stören, daß Eure Entscheidung die Ausgangsposition für eine spätere Schlacht verschlechtert. So wird gleich Spielbeginn eine verbündete Festung überannt, weil Ihr Euch zu lange in Altdorf (Bild) habt aufhalten lassen. Durch Eure Trüdelerei wird aus der Verteidigungsschlacht um Helmgard ein Angriff, die Burg zurückzuerobern – unmöglich ist dieser Gegenschlag jedoch nicht. Belohnt werdet Ihr für die "Fließaufgaben" nicht nur mit Erfahrungspunkten, sondern auch durch neue Verbündete und sogar magische Artefakte. Die **KNAPPE KASSE** ist das größte Problem jedes "Dark Omen"-Feldherrn: Heilt nur Truppen, die bei Euch bleiben, verschwendet keine Münze für die Aufrüstung einer Einheit, die Euch kurz nach der Schlacht wieder verläßt. Denkt daran, daß Ihr auch alle erbeuteten magischen Gegenstände verkaufen könnt, um Eure dezimierte Armee wieder auf Vordermann zu bringen. Mit angeschlagenen Truppen habt Ihr meist keine Chance.



Standbild und grobkörnige Animationen: Mit dem Imperator und anderen "Warhammer"-Helden wird eifrig diskutiert.



In Gesprächen mit den "Warhammer"-Protagonisten werden Euch alternative Etappen angeboten.



Game Over am Hexenturm: Von den eigenen Truppen isoliert, vergeht Eure Kavallerie im Untoten-Kreuzfeuer.

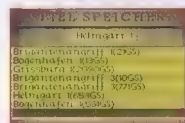
"Hero"-Button sind in das praktische Icon-Menü integriert. Außerdem verrät der Blick nach rechts den aktuellen "Zauberzyklus", von dem die Effektivität Eurer Magie abhängt.

Die scrollenden Schlachtfelder betrachtet Ihr von oben: In Echtzeit setzen sich Panzer schnaubend in Bewegung, Pfeilschwärme zischen über die Felder, ein magischer Feuerball rollt auf Eure Flanke zu.

Auch wenn in der entferntesten Zoom-Stufe alle Details verschwinden, solltet Ihr diese Darstellungsart wählen: Bleibt Ihr nah am Geschehen, seht Ihr zwar jeden einzelnen Ambrustholzen, dafür habt Ihr null Überblick. Am besten zoomt Ihr noch vor dem Anpfiff zur Schlacht (während der Aufstellphase) so weit wie möglich weg.

Aus den spartanischen Optionen von "Dark Omen" ragt nur die Möglichkeit heraus, zu jedem Zeitpunkt (nicht jedoch während einer Schlacht) zu speichern – vom rettenden Speichervorgang seid Ihr nur zwei Mausklicks entfernt. **ui**

**Atmosphärisches Drumherum und eine griffige, spontan durchschaubare Benutzeroberfläche sind wichtig für ein Strategiespiel im Fantasy-Milieu. Doch sowohl im Vergleich zu japanischen Strategiespielen, als auch zur (gleichzeitig veröffentlichten) PC-Variante verleiht "Dark Omen" hier wichtige Punkte: Die sprechenden Charakterporträts sehen in der Playstation-Auflösung lächerlich aus und sind zudem stümperhaft synchronisiert. Auch die Spielstandverwaltung (Bild) ist**



Wo waren wir stehengeblieben? Das Lademenü stellt Euch vor Rätsel.

**lieblos: Während japanische Spiele seit Jahren hier auch die genaue Spielzeit angeben, verrät das Lade-Menü von "Dark Omen" lediglich den Ort der Speicherung. Da man an viele Stätten mehrmals zurückkehrt, blicken Strategen, die alle alternativen Routen ausprobieren wollen, bald nicht mehr durch.**

Das Echtzeit-Gemetzel "Dark Omen" hat mit "Warhammer" das stärkste Fantasy-Regelwerk und eine ausgeklügelte Welt zur Grundlage. Vor dem Tabletop-Hintergrund entwickelt sich spannende Offensiven, schnelle Flankenangriffe oder ein geordneter Rückzug. Dank Maussteuerung kommt die Konsolenversion dem PC-Bruder nahe, leidet jedoch unter dem geringen Grafikauflösung, die viele Details verschluckt. Das verstärkt die Unübersichtlichkeit und führt auf dem Schlachtfeld, ohnehin das größte Manko von "Dark Omen". Zu noch mehr Frust führt der Schwenkungsgrad, der selbst Profiteilnehmern kaum Erfolgsergebnisse gönnt. Mäßig auch das Drumherum: Die plapperrnden Protagonisten geben im Gegensatz zu ihren "FF Tactics"-Kollegen nur Hinniseln statt Reden. Dafür ist die Musik dramatisch, die Benutzeroberfläche zwar nicht schön, aber praktisch.

WINNIE FÖRSTER



Die Truppenbildschirmen schmücken Illustrationen der "Warhammer"-Tabletop-Regeln: Selbst skurrile Games-Workshop-Erfindungen wie das Drachpanzer (links) findet Ihr im Spiel.





# Snow Racer '98



Immer cool bleiben und die Fahnen ansteuern: Beim Slalom flitzt Ihr mit den Kollegen um die Wette.

**PS** Reibt die Hände warm und zieht die Schneehelme fest. Infogrames reist mit Euch ins bitterkalte Skigebiet von "Snow Racer '98". Damit Ihr Euch im Gebirge nicht die Zehen abfriert, vertritt Euch einer von dreizehn waghalsigen Pistenrowdies auf den Brettern: Jeder verfügt über ein individuelles Fahrverhalten, in Kombination mit verschiedenen Twinboards und Hochgeschwindigkeits-Skieren paßt Ihr den Schützling Eures Fahrstils an. In Abfahrtslauf, Riesenslalom und auf Freistilpisten brettet Ihr mit acht Kollegen um die Wette oder sammelt Punkte für ausgefallene Kunststücke: Aus Rücken- oder Egoperspektive heizt Ihr durch dichten Wald und sperrige Felsen, umgestürzte Bäume nehmt Ihr locker mit kleinen Sprüngen und 180°-Spins. Lawinnenetze und Schneehöhen nutzt Ihr als Sprungchance für ausgefallene Stunts: Via Feuerkopf geht Ihr zum Absprung in die Hocke, die Zeigefingertasten sind mit Spin, Grab, Flip und Sidejump belegt. Ihr kombiniert die Tasten mit Richtungskommandos und legt so 720°-Drehungen und schnittigen Figuren aufs Eis. Dabei schwenkt

**Riskante Saltos und Drehungen werden nicht nur mit Punkten belohnt, sondern auch mit fetzigen Icons gefelert: Auf Knopfdruck hebt Ihr jederzeit ab, mit dem korrekten Timing schafft Ihr sogar aus dem Stand eine 180°-Drehung. Sind Profis auf der Piste, prasseln die Icons wie eine Schneelawine über den Bildschirm.**



An "Snow Racer '98" haben mich die gigantischen Sprünge der Seitenperspektive beeindruckt: Die waghalsigen Flippgrabs über Felsklippen stehen anderen 32 Bit-Snowboard-Spielen die Show, im Freestyle-Turnier nutzt Ihr jede Unebenheit für lässige Spins und fühlt Euch wie der König der Piste. Weniger motivierend finde ich dagegen die Olympia-angelehnten Abfahrtsrennen. Habt Ihr eine Strecke einmal gemeistert, wird's langweilig. Das Fahrgefühl ist rasant, die Ski- und Board-Physik kommt dem Realsport nahe: Ihr spürt den Schnee förmlich unter Euch knirschen. Die schnittigen Tiefschnee-Slides von "Cool Boarders 2" erreicht "Snow Racer '98" jedoch nicht. Dafür verwöhnen Euch malerische Hochgebirgsoptiken: Ein bißchen Schneegestöber-FX um's Brett herum hätten jedoch nicht geschadet.



OLIVER EHRLÉ



Höchstgeschwindigkeiten beim Abfahrtslauf: Auf Euren Brettern heizt Ihr mit Vollgas durch enge Schneisen.



Keine Ideallösung, aber zweckmäßig: Im Zweispieler-Modus wird der Bildschirm vertikal geteilt.



Keine Angst vor Kratzern: Landet Ihr auf einem der Felsen, flutscht Euer Snowboard unversehrt weiter.



Board-Grab vor malerischer Berglandschaft: Im "Freestyle"-Modus schlittert Ihr über Baumstämme und springt über Schneehügel und Felsen.

die imaginäre Kamera in eine Seitenperspektive und Eure Klippensprünge schon noch gefährlicher aus. In Riesenslalom und Abfahrtsläufen konzentriert Ihr Euch auf Höchstgeschwindigkeiten und die flinken Kontrahenten, die Euch auch mal von den Brettern rempeln, wenn Ihr ihnen zu nahe auf die Pelle rückt. Starkes Gefälle und enge Schneisen fordern volle Konzentration und Reaktionsvermögen: Wer nicht aufpaßt, den kratzt der Bergdoktor später vom Baum. Hinzu kommen die Rennspiel-typischen Checkpoints, die das knappe Zeitlimit um ein paar Sekunden erweitert. Schreckt Euch selbst ein dreiwöchiger Aufenthalt auf der Intensivstation nicht ab, wagt Ihr Euch auf mörderische Sprungschancen: Hier flitzt Ihr den Hügel hinab, um eine hohe Absprung-

geschwindigkeit zu erzielen. In der langen Flugphase kombiniert Ihr mehrere Manöver zu einer spektakulären Figur. Nach der Abfahrt bewundert Ihr Eure schnittigsten Sprünge (oder härtesten Stürze) im Replay. Alle Strecken dürft Ihr im Championship- und Zweispieler-Modus befahren, gegen einen Kumpel tretet Ihr auf vertikal geteiltem Bildschirm an. Rekordjäger klicken sich in den Time-Trial-Modus und suchen die Ideallinie. oe

75%

SPIELSPASS

HERSTELLER/  
INFOGRAMES

SYSTEM

PLAYSTATION

ZIELKA - PREIS

100 MARK

GRAFIK SOUND

77% 71%

Fetziges Ski- und Snowboardspiel mit massig Stunts und malerischen Pisten: Nur die Abfahrtsrennen langweilen bald.



NUR WER DAS VERBORGENE  
SUCHT, FINDET DIE WAHRHEIT

# RIVEN®

THE SEQUEL TO MYST™

8/10 FUN GENERATION 03/98

8/10 PLAY PLAYSTATION 03/98

80% PLAYSTATION GAMES 03/98

"RIVEN GEHÖRT AUF JEDEN FALL ZU DEN  
HERAUSRAGENDSTEN ADVENTURES AUF DER  
PLAYSTATION..." (FUN GENERATION 03/98)

MYSTISCHE

RÄTSEL

SURREALE GEBÄUDE

MASCHINEN UND KREATUREN

FANTASTISCHE

LANDSCHAFTEN



JETZT AUF PLAYSTATION

ATMOSPHÄRISCHER

SOUNDTRACK

Riven: The sequel to Myst © 1998, Fun Inc. Software copyright  
1998, Fun Inc. and Acclaim. All Rights Reserved. Acclaim is a  
registered trademark of Fun Inc. All Rights Reserved.  
www.fun.com

ABGESCHNITTENE LÄDER

**Acclaim**

# Diablo



Durch Zäune und Gitter könnt ihr gefahrlos die Monster mit einem Bogen erlegen. Türen öffnen sie nicht.

**PS** Wüßten die Bewohner des kleinen Ortes Tristram, was unter ihrer Dorfkirche vor sich geht, würden sie die Flucht ergreifen. Höllenfürst "Diablo" hat es sich 16 Stockwerke tief unter dem entweihten Boden gemütlich gemacht und schickt untote Heerscharen aus seiner kleinen Privat-Hölle in den Kampf um die menschlichen Seelen. Es ist offensichtlich: Ein Held muß her, der die seelenlosen Geschöpfe aus ihrer verfallenen Gruft treibt und den Frieden zurück nach Tristram bringt. Natürlich ist es Eure Aufgabe, die Rolle des strahlenden Helden zu übernehmen. Drei Fantasy-Draufgänger stehen dafür zur Wahl: Der Krieger verläßt sich auf seine stählernen Muskeln und bevorzugt den Kampf Auge in Auge mit dem Gegner. Ausgerüstet mit Plattenpanzer, Schild und Schwert scheut er keine Gefahr, öffnet mutig jedes verschlossene Portal und fightet stets an vorderster Front. Kämpfer reparieren beschädigte Waffen und Rüstungen, allerdings verlieren diese dabei etwas an Qualität.

**Diablo 2**  
Am Nachfolger zur erfolgreichen Dungeonzhatz wird schon gearbeitet. Auf ersten Bildern ist zu sehen, daß Entwickler Blizzard am 20-Design festhält. Zusätzlich soll es eine komplette Oberwelt geben, auf der die Dungeon-Eingänge verteilt sind.



## HOT Line



**DIE JÄGERIN:**  
...ist der ausgewogenste Held unter den drei Charakterklassen. Am geschicktesten ist sie im Umgang mit Pfeil und Bogen. Um möglichst früh magische Fernwaffen verwenden können, ist es wichtig, zu Beginn viele Erfahrungspunkte auf Stärke und Geschicklichkeit verteilen. Später solltet ihr die Punkte nicht gleichmäßig auf Lebenskraft und Magie verwenden, da sonst keines der beiden Attribute vernünftig gesteigert wird. Am besten, ihr erhöht die Magiewerte und gleicht den Mangel an Lebenspunkten durch den Zauberspruch "Mana-Schild" aus. Mit jedem neuen Level erhält die Jägerin zwei Mana- und zwei Lebenspunkte. Ihre Maximalwerte sind: Stärke 55, Magie 70, Geschicklichkeit 250 und Lebenskraft 80.



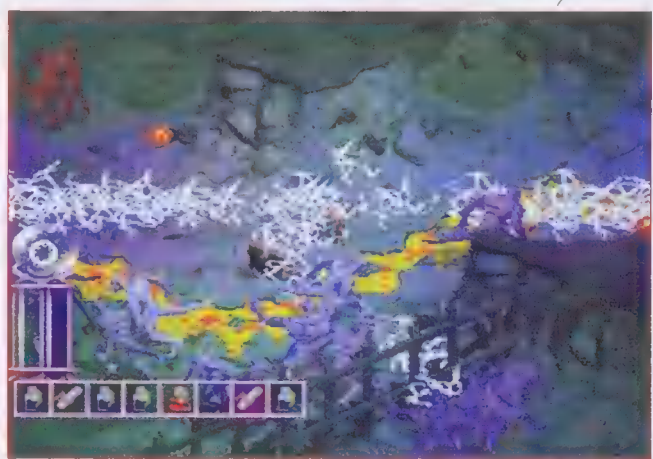
Vorsicht: Im Zweispieler-Modus verletzen sich unachtsame Helden gegenseitig.

Die Jägerin meidet den direkten Kontakt mit teuflischen Kreaturen. Ihr ist es am liebsten, wenn sie ihre tödlichen Pfeile aus sicherer Entfernung abfeuern kann. Ihre magischen Fähigkeiten sind beachtlich, können sich aber mit denen eines Zauberers nicht messen. Die Jägerin erkennt Fallen und warnt Euch vor gesicherten Türen und Truhen. Die dritte Kriegerklasse setzt sich mit den mystischen Kräften der Magie zur Wehr: Trotz ihrer körperlichen Schwäche sind die Hexer mächtige Helden im Kampf gegen die Monster der Unterwelt. Ihre Feuerbälle brennen Lücken in die Reihen der Gegner, Blitze durchschlagen auch den härtesten Brustharnisch und ihre Heilspprüche kurieren in sekundenschneller schwerste Fleischwunden. Die Fähigkeiten der Charaktere werden in vier Kategorien beschrieben: Die



Los geht's: Schon am Eingangsportal werdet ihr von den ersten Monstern in Empfang genommen.

Stärke ist ein Maß für die rohe Muskelkraft und beeinflusst, wieviel Schaden Ihr anrichtet. Um sie tragen zu können, setzen mächtige Waffen und Rüstungen einen hohen Stärkewert voraus. Um höherstufige Zaubersprüche zu lernen, muß die Magie gesteigert werden. Außerdem wird aus den magischen Fähigkeiten die Menge an Mana abgeleitet, die dem Charakter zur Verfügung steht. Mana benötigt Ihr zum Beschwö-



Blitzschlag: Unvorsichtig tappt die Jägerin in das feindliche Kreuzfeuer. Vorsichtiges Heranpirschen ist in solchen Situationen die bessere Strategie.



## DER KÄMPFER:

...ist der stärkste der drei Krieger. Am erfolgreichsten ist er, wenn Ihr in erster Linie Stärke und Geschwindigkeit steigert. Seine magischen Fähigkeiten könnt Ihr dagegen vernachlässigen. Lediglich den Spruch "Stadtportal" sollte er beherrschen, um in brenzlichen Situationen schnell zurück nach Tristram zu fliehen. Im Multiplayer-Spiel ist er den anderen Charakteren unterlegen. Bis er ein Monster angreifen kann, ist dieses meist schon im Pfeilhagel oder einem magischen Blitzgewitter gefallen. So bleibt er schnell hinter den Werten von Magier und Jägerin zurück. Mit jeder neuen Erfahrungsstufe erhält der Kämpfer automatisch zwei Lebens- sowie einen Mana-Punkt. Die Maximalwerte: Stärke 250, Magie 50, Geschwindigkeit 60 und Lebenskraft 100.



ren der Zaubersprüche – je mächtiger die Magie, desto mehr Mana wird Eurem Helden abgezogen. Die Geschwindigkeit beschreibt die Fähigkeit eines Kämpfers, im Gefecht einen Treffer zu landen. Mit ihr steigt auch die Rüstungsklasse und die Chance, einen Gegner mit Pfeil und Bogen zu treffen. Die Lebenskraft ist ein Maß für die Trefferpunkte, über die der Held verfügt: Jeder Erfahrungspunkt, der zur Steigerung eingesetzt wird, erhöht die Zahl der Lebenspunkte. Zauberer und Jägerin steigern die Werte im Verhältnis 1:1, der Krieger bekommt zwei

Lebenspunkte für jeden investierten Erfahrungspunkt. Der zweite Teil der Statistik-Bildschirme befaßt sich mit Eurer Ausrüstung: Waffen, Zauberstäbe und Rüstungen werden auf Hände, Körper und Kopf verteilt. Um den Hals hängt Ihr Euch ein magisches Amulett, auf die Finger dürfen zwei Ringe gesteckt werden. Die Ausrüstung wird ebenfalls mit Punktwerten beschrieben: Alle Gegenstände haben einen Haltbarkeitswert, der mit jedem Einsatz abnimmt. Ist er bei Null angekommen, ist die Waffe unwiderruflich zerstört.

Das Inventory ist in ein vier mal zehn Felder großes Rechteck aufgeteilt. Eroberte Gegenstände verbrauchen je nach Größe unterschiedlich viel

Platz. Tränke, Spruchrollen und Gold benötigen nur ein Feld; Bögen, Schilder und Plattenpanzer belegen bis zu sechs Felder. Überlegt Euch gut, was Ihr mit Euch rumschleppt, denn der Platz ist schnell verbraucht. Acht Flaschen und Spruchrollen finden noch an Eurem Gürtel Platz, die schnell per Knopfdruck anzuwenden sind.

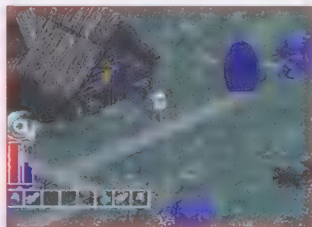
Mit einer Minimal-Ausrüstung beginnt Ihr Euren Feldzug gegen den Dämonen-Lord im Dorf Tristram. Die Dorfbewohner stehen Euch helfend zur Seite: Schmied Griswold hat immer mächtiges

"Diablo" ist Hack'n'Slay pur: Die Konzentration auf die wichtigsten Rollenspiel-Elemente läßt Euch problemlos in die düstere Welt eintauchen, bei jedem Aufstieg Eures Helden erlebt Ihr unmittelbar seine erhöhte Durchschlagskraft. Die süchtig machende Jagd nach Erfahrungspunkten wird durch die Suche nach magischen Artefakten zusätzlich angeheizt. Allein die Möglichkeit eines Neubeginns mit altgedienten Helden, höherem Schwierigkeitsgrad, neuen Dungeons, Gegenständen und Aufträgen ist die beste Idee seit Erfindung der Erfahrungspunkte: Die Genugtuung, mit der sich Euer Superheld mühelos durch Monsterhorden metzelt, die Euch beim ersten Mal übel gepiekt haben, ist berauschend! Bei der Umsetzung des PC-Originals hätte sich Climax allerdings mehr Mühe geben können: Abgespeckte Animationen und Farben werden der Sony-Hardware nicht gerecht.

TOBIAS HARTLENNERT



Hart umkämpft: Die Ziegenmänner verteidigen den Schrein mit ihrem Leben. Aktiviert Ihr ihn, treten magische Ereignisse ein, die Euch auch schaden können.



Mit dem Zauberspruch "Stadtportal" könnt Ihr aus einem tieferen Level direkt nach Tristram gelangen

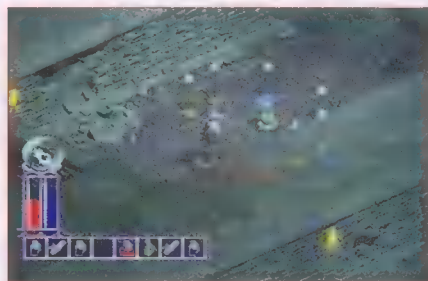


Mit der Karte findet Ihr den Levelausgang und kontrolliert, welche Abschnitte noch nicht besucht wurden.

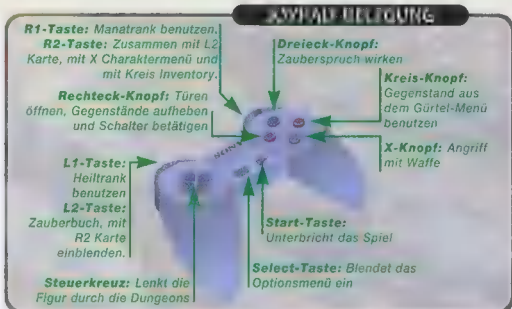
Equipment in seinem Shop, außerdem bringt er verschlissene Waffen und Rüstungen wieder auf Vordermann und zahlt gutes Geld für gefundene Artefakte. Cain, der Dorfälteste, hat nicht nur interessante Geschichten auf Lager, er identifiziert für Euch magische Ringe und Amulette – zu einem geringen Obolus von 100 Goldstücken. Im Verlauf des Spiels stellt sich heraus, daß er mehr über Diablo weiß, als er anfangs zugeben will. Schwache Helden sind die besten Kunden von Pepin, dem Heilkundigen. Kostenlos frischt er Eure Lebenspunkte nur im Dorf auf, für unterwegs verkauft er Euch die unentbehrlichen Heiltränke und Zauberspruchrollen. Später mixt er magische Tinkturen, die einen Eurer Charakterwerte um einen Zähler anheben. Hexe Adria ist zuständig für alles, was mit Magie zu tun hat. Sie erneuert Zauberstäbe, verkauft Mana-Tränke und Zauberbücher. Die restlichen Dorfbewohner versorgen Euch mit massenhaft Gerüchten und erteilen Euch Aufgaben, für deren Lösung dicke Belohnungen winken. Diese kleinen Aben-

## PS vs PC

Die Grafik leidet etwas unter der Konvertierung. Dank höherer Auflösung sieht das PC-"Diablo" besser aus als sein Playstation-Pendant. Auch die Animationen sind spärlicher. Die Steuerung mit dem Joypad geht dafür leichter von der Hand. Das ungenaue Anvisieren der Gegner mit der Maus entfällt. Musik und Geräusche beider Versionen sind nahezu identisch.



Lesepause: Studiert die mystischen Bücher, um mehr über "Diablo" zu erfahren und Aufträge zu erhalten.



teuer werden mit jedem Spiel anders verteilt – wundert Euch nicht, wenn Ihr später mit einer völlig neuen Aufgabe betraut werdet. Habt Ihr Euer bescheidenes Startkapital sinnvoll investiert, steigt Ihr hinab in die Gewölbe der Kirche. Zombies, Skelette und Gnome versuchen, Euch zu vernichten. Auf Knopfdruck schwingt Ihr die Kampfaxt, feuert Pfeile in die untoten Gerippe und verjagt Zombies mit heiligen Blitzschlägen. Eine rote Leiste zeigt Euch die Zahl der verbleibenden Trefferpunkte, die blaue Säule gibt Auskunft

**Kein Platz mehr im Inventory? Wißt Ihr nicht, wo Ihr die Goldstücke noch hinpacken sollt? Kein Problem – legt alles, was Ihr nicht an den Schmied oder die Hexe verkaufen wollt, mitten im Dorf ab. Die rechtschaffenen Bürger von Tristram werden sich nicht an Eurer Beute vergreifen und die Memory Card speichert Euren Hort.**



Der verrückte Zauberer schenkt Euch eines seiner Bücher. Laßt Ihr ihm keine Ruhe, greift er mit Feuerball und Teleporter-Zaubersprüchen an.

über das restliche Mana. Mit den seitlichen Tasten wählt Ihr Zaubersprüche, kippt einen Heiltrank und stockt Eure Mana-Vorräte wieder auf. Drückt Ihr R2 und L2 gleichzeitig, wird eine Übersichtskarte eingeblendet, auf der Wände, Türen und Treppen eingezeichnet sind. Erlegte Gegner hinterlassen Goldstücke, Spruchrollen und Waffen. Ein blauer Schriftzug zeigt an, wenn es sich um ein magisches Artefakt handelt. Dummerweise ist Eure Sichtweite im Keller eingeschränkt: Nur in einem kleinen Radius erkennt Ihr anrückende Gegner. Abhilfe schaffen magische Gegenstände, die den Lichtradius erweitern. Sehr hilfreich sind verzauberte Waffen, die Euch durch ein blaues Leuchten anzeigen, hinter welcher dunklen Ecke der nächste Zombie lauert. Kommt es zu einem Kampf, wird der Name des Monsters eingeblendet. Prangt die Schrift in goldenen Lettern, ist Vorsicht geboten, da es sich um ein besonders gefährliches Geschöpf handelt.

## HOT Line

**DER MAGIER:**  
...ist die größte Herausforderung. Dank seiner schlechten Konstitution ist es schwierig, ihn hell durch die ersten Stockwerke zu bekommen. Hat er aber seine Zaubersprüche ordentlich gebüffelt, ist er nahezu unschlagbar. Punkte solltet Ihr konzentriert auf Magie und Geschicklichkeit verteilen. Der wichtigste Spruch ist der "Mana-Schild", da die Lebenspunkte auf niedrigem Niveau bleiben. Hat Euer Magier die ersten Level überlebt, ist es sinnvoll, den Charakter zu speichern und ein neues Spiel zu beginnen, leichter an Erfahrungspunkte zu kommen. Seine Endwerte sind: Stärke 45, Magie 250, Geschicklichkeit 85, Lebenskraft 80.

Für jedes erlegte Gerippe gibt es Erfahrungspunkte. Startet Ihr mit einem routinierten Helden in ein neues Spiel, werden Euch für die leicht zu besiegenden Monster der ersten Level keine Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Hat Euer Recke die nächste Stufe erreicht, wird dies durch ein rotierendes Ankh angezeigt. Bei jedem Aufstieg verteilt Ihr fünf Punkte auf die vier Charaktereigenschaften. Es darf zu jedem Zeitpunkt gespeichert werden: ein kompletter Spielstand benötigt zehn Blocks auf der Memory-Card. Ihr könnt auch nur den Charakter sichern, um mit Eurem liebgewonnenen Helden ein weiteres Abenteuer zu bestreiten. Da bei jedem neuem Spielstart der Dungeon neu entworfen wird, gleicht kein Spiel dem anderen. Dank der drei Schwierigkeitsgrade ist "Diablo" auch mit Helden der höchsten Stufe immer noch eine Herausforderung. Achtung: Schlagt Ihr Euch zu zweit durch den Kerker, könnt Ihr Euch gegenseitig verletzen. *au*

**Keine Angst vor neuen Spielideen:** Trotz Rollenspiel-Elementen findet Ihr Euch in "Diablo" sofort zurecht. Die unzähligen Gegenstände wecken einen leidenschaftlichen Sammeltrieb, der bei mir schnell zur Sucht wurde. Dank des riesigen Umfangs entdecke ich selbst beim fünften Durchspielen neue Objekte, der Erfahrungslevel meines Charakters kann nicht hoch genug sein. Die Steuerung wurde gegenüber dem PC-Original sogar verbessert, besonders mit Fernwaffen fällt das Monsterplattchen leichter. Gut gelungen ist der Zweispieler-Modus: Nicht gegenseitiges Wegschnappen von Gold und Ausrüstung führt zum Ziel, sondern kooperatives Handeln. Ein kleiner Rüffler sei dennoch erlaubt: Die deutsche Synchronisation ist viel schlechter als das englische Original, die Übersetzung mit den lateinischen Namen etwas unglücklich.

ANDREAS ULRICH



Aus einem Icon-Menü wählt Ihr den gewünschten Zauberspruch (links). Im Inventory (Bilder Mitte, rechts) herrscht stets Platzmangel (siehe Randspalte).

86%

SPIELSPASS

HERSTELLER  
ELECTRONIC ARTS  
SYSTEM  
PLAYSTATION  
ZIRKA · PREIS  
100 MARK  
GRAFIK · SOUND  
70%    81%

Ein teuflisches Vergnügen:  
Faszinierendes Action-Rollen-  
spiel mit cleverer Spielidee –  
Innovativ ■ spannend!

12



# Street Fighter Collection



Ist Chun-Li richtig sauer, weicht selbst Obermütz M. Bison einen Schritt zurück!

kannte Charaktere – prügelt Ihr durch nagelneue Szenarien. Nebenbei ließen sich die Designer ein paar neue Moves einfallen (z.B. Kens tiefer Roundhouse-Kick), modifizierten die Steuerung und spendierten neue Spieloptionen, wie z.B. die dreistufig aufladbaren Super-Combos.

"Street Fighter"-Fans können wir diese Compilation trotz fehlender Gimmicks und Randinfos à la "Namco Museum" bedingungslos empfehlen. **ak**

**SPIELSPASS 88%**

**HERSTELLER**  
CAPCOM

**SYSTEM**  
SATURN

**ZIRKA-Preis**  
100 MARK

**GRAFIK SOUND**  
76% 70%

Sammlung der besten 2D-"Street Fighter". Bei den "Super"-Fassungen sind alle klassischen Figuren vertreten. Leider ohne jegliche Goodies.

**Andere Versionen**  
Für Playstation erschienen, siehe rechts.

# Street Fighter Collection



Schwergewicht E. Honda hält Badezimmer akribisch sauber: Hier seine Super-Watschen.

gewachsen sind: Buschmonster Blanka und die putzige Cammy, der hünenhafte Jamaikaner Dee-Jay und Indianer-Häuptling Thunder Hawk. Von Kung-Fu-Meister Fei-Long, Badewannen-Fan Honda und Schlitzkünstler Balrog (hierzulande Vega) ganz zu schweigen. Eine gelungene Abwechslung zur Polygon-Dröhnung, die uns andere Hersteller verpassen – wobei Capcom auch bei den Playstation-CDs auf sämtliche Goodies verzichtet hat. **ak**

Die Playstation-Collection zur erfolgreichsten Prügelreihe aller Zeiten gleicht inhaltlich dem Saturn-Pendant. Für "Street Fighter"-Fans lohnt sie sich selbst dann, wenn "Alpha 2" schon langsam im Schrank verstaubt – immerhin enthält der "Dash"-Nachfolger neue Specials und versteckte Kämpfer. Dazu kommen die klassischen "Super"-Varianten, die mir nach wie vor am besten gefallen: Hier treten all die Spielfiguren auf, die mir schon in der Spiehhalle ans Herz

**Andere Versionen**  
Für Saturn erschienen, siehe links

**SPIELSPASS 88%**

**HERSTELLER**  
CAPCOM

**SYSTEM**  
PLAYSTATION


**ZIRKA-Preis**  
100 MARK

**GRAFIK SOUND**  
76% 70%

Nostalgiker frohlocken: Endlich gibt's zwei klassische "Street Fighter"-Episoden auch für die Playstation – und dazu noch "Alpha 2 Dash".

# SPECIAL EDITION

# RESIDENT EVIL 2



Eine stark limitierte Sonderauflage, die jedes Sammlerherz höher schlagen läßt. Die „Resident Evil 2“ Special Edition beinhaltet:

- Ein Special Edition T-Shirt
- Einen S.T.A.R.S. Metall-Pin
- Eine „Resident Evil 2“ Sammlerbox
- Die deutsche PAL-Version „Resident Evil 2“

Die Special Edition ist nur für kurze Zeit erhältlich und wird in einer hochwertigen Sammlerbox ausgeliefert.

Bestellannahme: Game Shop LKP, Tel. 0441-144 64 und Game Express, Tel. 040-89 703 480, Fax 040-89 703 310

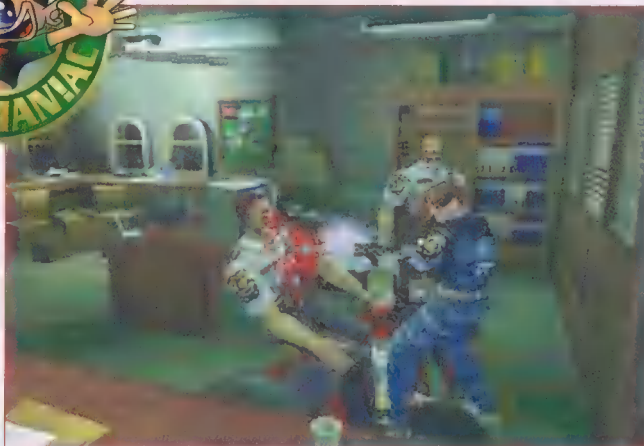
GAME SHOP  
LKP



# Resident Evil 2

## Ladezeiten

sind wie beim Vorgänger ein ständiger Begleiter der "Resident Evil 2"-Helden. Allerdings



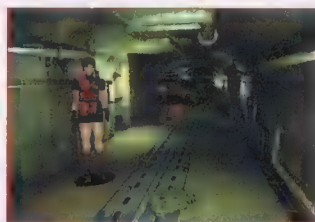
Die Hölle auf Erden: Jeden Meter müssen sich Claire und Leon gegen unheimliche Kreaturen behaupten.

Nach einer dramatischen FMV-Einführung befindet Ihr Euch in einer Trümmerlandschaft, Zombies wanken auf Euch zu: Die Fortsetzung des Action-Abenteuers "Resident Evil" gönnt Euch keine Erholungspause. Als junger Cop Leon Kennedy (auf der ersten von zwei "Resident Evil"-CDs) oder besorgtes Mädel Claire Redfield löst Ihr einfach strukturierte Rätsel unter permanenter Bedrohung. Die besondere Atmosphäre entsteht dabei nicht im Zusammenbauen einer Sprengladung oder der Suche nach einem Schlüssel. Vielmehr konzentriert sich Capcom bei seiner filmreifen Inszenierung auf Spannung durch vorberechnete Kameraeinstellungen. Statt wackliger Polygonbauten besteht jede "Evil"-Szenerie aus einer Handvoll detailreicher (und bluti-

ger) Render-Ansichten von Polizeirevier, Abwasserkanälen und verrosteten Labors. Je nachdem, wo Ihr Eure Polygonfigur hinsteuert, schaltet die Kamera-perspektive in eine andere Ansicht – und nimmt Euch für Sekundenbruchteile die Orientierung im brutalen Schlagabtausch mit den keuchenden Kreaturen. Da nur wenige der Hintergrundbilder ins Playstation-RAM passen, trennen die Desig-



Schockeffekt pur: Gekonnt spielt Capcom mit Euren Ängsten und setzt Euch Krähen, Spinnen und Fieseninsekten aus.



Kroko-Deal: Das riesige Ungetüm ist nicht mit konventioneller Waffengewalt zu stoppen: Eine Gasflasche wirkt Wunder...

ner unterschiedliche Schauplätze durch Türen und Schleusen. Sobald Ihr durch diese "Abschnitts-Grenzen" marschieret, wird eine Handvoll neuer Hintergründe geladen (siehe linke Randspalte). In den einzelnen Szenarien wandert Euer Charakter mal vor, mal hinter Schreibtischen, Ab-sperungen und Kontroll-pulten – immer auf der Suche nach Notizen, Munition und Schlüsseln, die den Zutritt in neue Bereiche ermöglichen. Nur in speziellen Räumen kann mit Hilfe von Schreibma-schinen der Spielstand gespeichert und durch



Flucht ist keine Option: Nach der haarsträubend blutigen Schlacht bleiben nur Leichen übrig (oben links).



Echtzeit-Morphing: Vor Euren Augen mutieren eklige Biester zu schaurigen Fleischbergen...

! Weß mit dem trashigen Splatter-Ambiente und den simplen "Von A nach B"-Rätseln des Vorgängers nichts anfangen konnte, wird auch um Capcoms neue Zombie-Schlacht einen großen Bogen machen. Die objektiven Qualitäten von "Resident Evil 2" stechen jedoch auch Gruselgegnern ins Auge: Übernagende Präsentation, filmreife Animationen und ein professioneller Soundtrack, der optimal zur düsteren Stimmung paßt. Das im Vergleich zum Vorgänger bis zur Perfektion ausgebaut



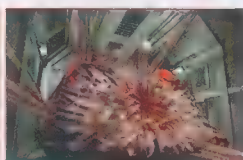
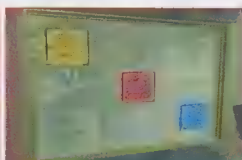
Stony-System mit vier unterschiedlichen Plots hebt "RE 2" locken über die Prädikats-Hürde. Die von Christian angeführten Kritikpunkte stören mich kaum. Verbesserungen im Detail (farbige Zuordnung der Schlüssel auf der Kante, automatische Zielfunktion) runden den spannenden Horror-Trip ab: Die "RE"-Designer sind Meister der Schockeffekte!

Ein Trick, damit die Ladezeit kürzer erscheint: Türen öffnen und schließen sich.

fallen die Pausen jetzt ausen Tick kürzer ein, gleichzeitig werden mehr Hintergrundbilder pro Szenario geladen: Im Schnitt dauert der Schritt durch die Ladetür (Wechsel des Schauplatzes) etwa fünf Sekunden. Dazu erklingen schlechte Soundeffekte: Elektro-Schleusen heben sich mit einem "Whoosh", Eichenportale dagegen fallen knarzend hinter Euch in's Schloß.



Wie Ihr an diese Klamotten kommt, verraten wir Euch im "Last Resort".



Nur gute Waffen (links) und die richtigen Gegenstände am richtigen Platz (mittlere Bilder) bahnen Euch den Weg zur Mutter aller Biowaffen (rechts): "Resident Evil 2" setzt auf eine ausgewogene Mischung zwischen Action und überlegtem Vorgehen bei Rätseln.





Als "Hunk"-Soldat auf verlorenem Posten: Zusatz-Spielmodi motivieren Euch zu ausgedehnten Abenteuern.



Echtzeit-Beleuchtung mal anders: Dieser Hüne bringt Eure schlotternde Spielfigur ganz schön in's Schwitzen.

Vorratskisten das Inventar organisiert werden. Das ist entscheidend, denn das beliebige Ablegen von Gegenständen ist nicht erlaubt. Wenn zu einer kritischen Stelle der Schlüssel (oder ein heilendes Büschel Kräuter) fehlt, sind zeitraubende Marsche zur nächsten Vorratsbox nötig. Besonders wichtig für die Flucht aus der verseuchten Stadt ist die richtige Kampf-taktik. So tauchen verstümmelte, in Blut-lachen liegende Gegner nicht mehr auf, und das Gebiet ist (vorerst) gesäubert. Doch bei Munitionsmangel gilt es, durch geschicktes Vorbeilaufen dem Dezimie-ren der Energieanzeige zu entgehen: Zombies versuchen grunzend, Euch zu ergreifen, und beängstigend real tapsen-de Monsterspinnen sprühen Giftschwa-



Beängstigend echt: In den Kanalsystemen tapsen giftsprühende Mega-Taranteln auf Euch zu!

Der Schreck fährt Euch regelmäßig in die Glieder, wenn Ihr zur Zombie-Jagd blast: In Punkto Atmosphäre ist "Resident Evil 2" brillant, vom Anfang bis zum schier endlosen Horror-Finale. Doch das Spiel läßt sich nicht auf Schockeffekte und Blutlachen redu-zieren: Die akribische Konzeption der Story-Varianten, die sich erst nach mehrmal-igem Durchspielen erschließen, macht "RE 2" zum Videospielmeilenstein - wo sonst ha-ben die Designer das Zusammenspiel von FMV-Sequenzen, Gegenständen und Charakteren so effektiv arrangiert? Daß Profis über das kleine Spielareal nirgins (in wenigen Stunden haben diese den Abspann auf dem Monitor) und der Steuerung Finessen wie der Seitschnitt fehlt, kann den Gesamt-eindruck kaum trüben: Capcom hat ein Highlight geschaffen, das selbst nach Wochen noch zum Schauern einladet.

CHRISTIAN BLENDI



Wer sich initialisiert, hat (meist) verloren: Innerhalb von Sekunden wird aus dem gesunden Polizeichef (oben links) ein übel mitgenommener Wirtskörper!

den durch den Kanal, während Ihr pa-nisch das nächste Munitionspaket sucht. Schon anhand des Gehörs ortet Ihr die Gefahr: Stöhnende Laute künden von Untoten um die Ecke, Licker-Monster dagegen kennzeichnet ein schauerliches Keuchen. An bestimmten Stellen im Spiel lernt Eure Spielfigur darüberhinaus an-dere Personen kennen, die für kurze Zeit gesteuert werden. Seid Ihr als unbewaff-nete kleine Sherry unterwegs, ist jeder Zombie eine lebensbedrohliche Gefahr, während die mysteriöse Ada dem Cop Leon schon mal per Zombie-Tötung das Leben rettet.

Stück für Stück setzt sich durch Video-sequenzen, Polygon-Intermezzi und gefundene Notizen eine furchterregende Story über Gene, Haß und Wahnsinn zu-sammen. Um alle Facetten und Wendun-gen der Hollywood-reifen Geschichte zu erfahren, sind vier Komplettsitzungen nötig: Nach dem Durchspielen des "A-

Szenarios" von Claire oder Leon werden die Erleb-nisse des jeweils anderen Charakters im B-Szenario ebenfalls gespielt. Die Po-sition von Gegenständen ist verändert, neue Be-reiche müssen gesäubert werden und neue Schock-effekte erschrecken Euch. So ergeben sich insgesamt vier Spielvarianten, die Eure Langzeitmotivation erhöhen. Apropos: Da je nach benötigter Zeit und

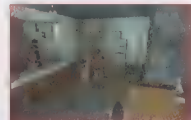


Claire in Sorge: Woher rühren die harträkigen Bauchschmerzen der kleinen Sherry?

der Zahl der Speichervorgänge eine Bewertung folgt, sind auch siegreiche Zombie-Killer zu weiteren Spielen ermu-tigt. Nicht nur, weil Rekordzeiten den Zugriff auf Waffen mit unbegrenzter Munition (Raketenwerfer, Gatling-Gun) ermöglichen, sondern auch, weil dann die Spielvariante "The 4th Survivor" als Belohnung wartet. Hier versucht Ihr, als Soldat einer vom Umbrella-Konzern beauftragten Kommandoeinheit in bester Action-Manier aus dem Grauen zu ent-wischen - statt Schlüsseluche und Tage-buch-Lektüre zählt in diesem Modus ausschließlich schnelle Reaktion und effizienter Einsatz von Magnum und Heilkraut. *ch*

## Die Atmos-phäre

unterscheidet "Resident Evil 2" von anderen Horror-Spielen. Damit Euch die Angst des Helden in die Glieder fährt, solltet Ihr auf die richtige Spielumgebung achten. Am besten wagt Ihr Euch in einem völ-lig abgedunkelten Zimmer mit or-dentlichem HiFi-Soundsystem in



Schockeffekte wie in der Geisterbahn: Nur mit der richtigen Ausstattung kommt der Adrenalin-Schub!

das Grauen. So haben Euch die Schockeffekte garantiert aus dem Sessel. Greift gerade mal kein Monster an, bleibt Ihr durch düstere Klänge unter Hochspannung!

SPIELSPASS 88%

**RESIDENT EVIL 2**

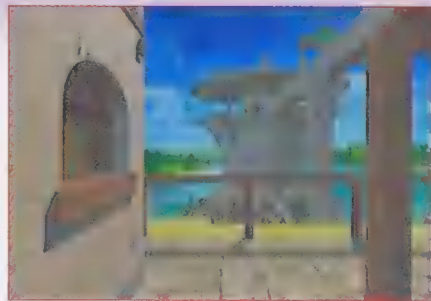
CAPCOM SYSTEM

ZIRKA-Preis 100 MARK

Grafik Sound 86% 88%

Höllenhunde und Mutanten-Monster: Ein kurzer, aber heftiger Horror-Schocker mit Rätsel-Elementen und Grusel-Garantie.





Schritt für Schritt tastet Ihr Euch durch die Stadt: Für jede Bewegung wird eine Rendersequenz geladen.

**Besonders stolz sind die französischen Entwickler auf ihre Synchronisations-Technik. Die Lippenbewegungen der Charaktere passen exakt zu den gesprochenen Worten. Leider wird der Effekt durch die versteinerten Gesichtszüge wieder zunichte gemacht.**



tere passen exakt zu den gesprochenen Worten. Leider wird der Effekt durch die versteinerten Gesichtszüge wieder zunichte gemacht.

**SA** Aufbruch im sagenumwobenen Reich von "Atlantis": Die Königin wurde von rüden Banditen gekidnappt, ihr Gefolge dahingemetzelt. Frisch in ihre Leibgarde berufen, macht sich der junge Seth auf Spurensuche. Schon bald zeigt sich, daß hochgestellte Staatsmänner ihre Finger im Spiel haben und Euren Nachforschungen im Wege stehen. Als Seth durchstreift Ihr 3D-Atlantis aus der Ich-Perspektive: Die gerenderten Panoramen könnt Ihr zwar nicht frei begehen, aber rundherum rotieren und damit in alle Richtungen blicken. Ein Pfeil offenbart die möglichen Marschrich-

Das Abenteuer ist in kleine Episoden unterteilt. Macht Ihr einen fatalen Fehler, werdet Ihr zum Anfang des Abschnitts zurückversetzt. Zwischen Puzzle-Spielen mit Hebeln und Schaltern erwarten Euch auch Actioneinlagen. *au*



Der Prinz ist sauer: Wählt Ihr "Daumen nach oben", erzählt Seth ergeben die Wahrheit.

**Andere Versionen**  
Eine PC-Version ist bereits erhältlich.

# Atlantis



**„Atlantis“ ANDREAS ULRICH**  
Ist auf dem Saturn nur mit viel Geduld und Zeit genießbar. Die Lade-pausen zerstören jede Atmosphäre und machen das Adventure nahezu unspiel-bar. Wer nicht bereits nach zehn Minu-ten das Joypad an die Wand feuert, wird von stumpfsinnigen Rätseln entmu-tigt: Nur ständiges Ausprobieren führt zum Ziel. Da Ihr nicht an jeder Stelle spei-chern dürft, müßt Ihr knifflige Szenen im-mer wieder von neuem durchlaufen. Zu-mindest sind Grafik und Sound ordentlich inszeniert, die 3D-Umgebung ist technisch gut gelungen. Der Unterschied zwischen Render- und Echtzeitgrafik ist allerdings deutlich erkennbar.

45%

SPIELSPASS

HERSTELLER

SEGA

SYSTEM

SATURN

ZIRKA-Preis

100 MARK

GRAFIK SOUND

60% 73%

Vor gnadenlosen Ladepausen und miesen Rätseln kapitulieren sogar Adventure-Freaks. Da rettet auch der gute 3D-Ansatz wenig.

## IMPRESSUM

**Chefredaktion:** Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi)  
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt

**Redaktion:** Christian Blendl (cb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak), Tobias Hartlehnert (th)

**Freie Mitarbeiter:** Michael Kim (mk), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us)

**Digitale Fotografie:** Olympus C-800L

**Die Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline!) erreichen Sie unter**  
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17  
M@NIAC online: www.logon.de/maniac

**Art Direction:** Andrea Danzer, Daniel Wagner

**Titelgestaltung:** Andrea Danzer

**Titelmotiv:** "Forsaken", © Acclaim

**Produktion:** Andreas Knauf

**Anzeigenleitung & -disposition:** Andreas Knauf, viSdP  
(keine Kleinanzeigen!) Telefon (0 82 33) 74 01-12  
Telefax (0 82 33) 74 01-17

**Anzeigenvertretung:** Axel Chalupsky  
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

**Erscheinungsweise:** monatlich

**Einzelverkaufspreis:** 5,90 DM

**Jahresabonnement** (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

**Bestell- und Abonnement-Service:** Cybermedia GmbH, Aboservice,  
Wallbergstraße 10, 86415 Mering

**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG, Telefon (0 89) 31906-0, Fax -113

**Lithographie:** Kreuzeder & Partner Werbeagentur/BDW, 86150 Augsburg

**Druck:** Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

**Urheberrecht:** Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1998 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering  
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

## INSERENTEN

2nd2zone	87
Acclaim	51
Activision	31
aRJay Games	95
Belhag	87
BMG Interactive	15, 41, 4. US
CDG	87
Codemasters	2. US, 3
Cyber Games	105
Electronic Arts	4, 18, 19
Game It!	95
Game Shop	95
Hint Shop	97
Jöllenneck	99
Konami	17, 4. US
Line Edition	95
Mega Game Point	107
Megastar	97
MieKro Multimedia	75
Modern Media	79
Psygnosis	11, 47
Sony	25
Test'n'Take	105
Theo Kranz Versand	42, 43
Tradelink	107
TV Games	97
Vidis Elektronik	83
Virgin Interactive	91
Zapp Games	75

Import-Testmuster für Playstation und Saturn von  
**Spielegroßhandel DYNATEX**

Händleranfragen an:

Telefon (02 31) 4500010 Fax (02 31) 4500040

www.dynatex.de



# LINE EDITION

## SONY PLAYSTATION:

Broth of Fire 3 US 119,90  
Final Fantasy Tactics US 119,90  
Sage Frontier US (Japan) 119,90  
Resident Evil 2 US JP ab 129,90  
Grand Turismo JP 139,90  
Samurai Spirits 1 & 2 JP 139,90  
Tenchu JP 139,90  
X-Men VS Streetfighter 139,90  
Bushido Blade 2 JP 149,90  
Parasite Eve JP 149,90  
Soulknight (Square) JP 149,90  
Thunderforce 5 JP (Mal) 149,90

## SEGA SATURN:

Advanced World War JP 119,90  
X-Men vs Streetfighter ab 129,90  
Dracula X/Castleania X JP 139,90  
Phantasy Star Collection 119,90  
Panzer Dragoon RPG 139,90  
Dragon Force 2 JP 129,90  
Battle Core (Shooter) 129,90  
House of Dead 2 JP 129,90  
King of Fighters 97 ab 129,90  
Longrunner Dramatic Ed. 129,90

## JETZT VORBESTELLEN!

Thunder Force 5 (Mal, PSX)  
Sage Frontier US (PSX)  
Sakura Wars 2 (Saturn)  
Soulknight JP (PSX)  
Star Ocean 2nd Story (PSX)

## Komplettsammlungen/Movielisten

Resident Evil 2, Grandia vom

## NINTENDO 64:

Yul No (Anime Erotik) JP 149,90

## MAGAZINE:

Gamefront DT 5,80

Intrins: Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir haften nicht für Inkonsistenz! Anordnungen werden bis zum 1. April 2000

LINE EDITION Medienvertrieb  
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt  
07033 / 80237



# Gebrauchtspiele !

- An- und Verkauf -

SEGA • Nintendo • Sony

030 / 7 87 51 92 - 030 / 7 81 15 36

"Marktübersicht Telespiele" gratis!

TVGAMES

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 - 7875192  
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 - 4532273



500.000 Hits pro Woche

feature

Jede Woche neue Previews zu den aktuellsten Videospielen. Hier findet ihr auch Messeberichte und Schwerpunktartikel.

news

Brisante Nachrichten und exklusive News aus der Welt der Computer- und Videospiele, aus Technik, Medien und Unterhaltung.

game

Jede Woche vier aktuelle Tests - noch vor Erscheinen des Heftes. So wißt ihr immer rechtzeitig, was sich zu kaufen lohnt.

inter view

Interviews mit Programmierern und Spieleproduzenten, jeweils zweisprachig im Original und mit deutscher Übersetzung.

out now

Welches Spiel kommt heute in den Handel? Surft zu "out now" und ihr seid auf dem Laufenden, was in Deutschland abgeht.

mailiac

Das einzige deutsche WWW-Videospielforum mit Leser-Diskussionen und Online-Chat mit der Redaktion und Industrie-Vertretern.

archives

Unser Archiv wächst wöchentlich und enthält bereits die Tests aller Saturn- und Playstation-Spiele sowie Hunderte von Cheats und Tips.

www.logon.de/maniac

0180/532 5300  
0831/57 51 57  
0831/57 51 58  
0831/57 51 59  
0831/57 51 60  
0831/57 51 61  
0831/57 51 62  
0831/57 51 63  
0831/57 51 64  
0831/57 51 65  
0831/57 51 66  
0831/57 51 67  
0831/57 51 68  
0831/57 51 69  
0831/57 51 70  
0831/57 51 71  
0831/57 51 72  
0831/57 51 73  
0831/57 51 74  
0831/57 51 75  
0831/57 51 76  
0831/57 51 77  
0831/57 51 78  
0831/57 51 79  
0831/57 51 80  
0831/57 51 81  
0831/57 51 82  
0831/57 51 83  
0831/57 51 84  
0831/57 51 85  
0831/57 51 86  
0831/57 51 87  
0831/57 51 88  
0831/57 51 89  
0831/57 51 90  
0831/57 51 91  
0831/57 51 92  
0831/57 51 93  
0831/57 51 94  
0831/57 51 95  
0831/57 51 96  
0831/57 51 97  
0831/57 51 98  
0831/57 51 99  
0831/57 51 00

Titel des Monats  
April (PSX):  
**Newman Haas  
Racing\* 89,95**

**Knallhart kalkuliert**  
Unsere  
**PSX TOP 10**

C & C 2	89,95
Diablo*	89,95
F1 '97	89,95
Final Fantasy 7	89,95
Nightmare Creatures	79,95
One*	84,95
Resident Evil 2*	89,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Riven (Myst 2)	99,95
Tomb Raider 2	89,95

## SONY PSX

Academy of Art	119,95
Academy of Art 2	119,95
Academy of Art 3	119,95
Academy of Art 4	119,95
Academy of Art 5	119,95
Academy of Art 6	119,95
Academy of Art 7	119,95
Academy of Art 8	119,95
Academy of Art 9	119,95
Academy of Art 10	119,95
Academy of Art 11	119,95
Academy of Art 12	119,95
Academy of Art 13	119,95
Academy of Art 14	119,95
Academy of Art 15	119,95
Academy of Art 16	119,95
Academy of Art 17	119,95
Academy of Art 18	119,95
Academy of Art 19	119,95
Academy of Art 20	119,95
Academy of Art 21	119,95
Academy of Art 22	119,95
Academy of Art 23	119,95
Academy of Art 24	119,95
Academy of Art 25	119,95
Academy of Art 26	119,95
Academy of Art 27	119,95
Academy of Art 28	119,95
Academy of Art 29	119,95
Academy of Art 30	119,95
Academy of Art 31	119,95
Academy of Art 32	119,95
Academy of Art 33	119,95
Academy of Art 34	119,95
Academy of Art 35	119,95
Academy of Art 36	119,95
Academy of Art 37	119,95
Academy of Art 38	119,95
Academy of Art 39	119,95
Academy of Art 40	119,95
Academy of Art 41	119,95
Academy of Art 42	119,95
Academy of Art 43	119,95
Academy of Art 44	119,95
Academy of Art 45	119,95
Academy of Art 46	119,95
Academy of Art 47	119,95
Academy of Art 48	119,95
Academy of Art 49	119,95
Academy of Art 50	119,95
Academy of Art 51	119,95
Academy of Art 52	119,95
Academy of Art 53	119,95
Academy of Art 54	119,95
Academy of Art 55	119,95
Academy of Art 56	119,95
Academy of Art 57	119,95
Academy of Art 58	119,95
Academy of Art 59	119,95
Academy of Art 60	119,95
Academy of Art 61	119,95
Academy of Art 62	119,95
Academy of Art 63	119,95
Academy of Art 64	119,95
Academy of Art 65	119,95
Academy of Art 66	119,95
Academy of Art 67	119,95
Academy of Art 68	119,95
Academy of Art 69	119,95
Academy of Art 70	119,95
Academy of Art 71	119,95
Academy of Art 72	119,95
Academy of Art 73	119,95
Academy of Art 74	119,95
Academy of Art 75	119,95
Academy of Art 76	119,95
Academy of Art 77	119,95
Academy of Art 78	119,95
Academy of Art 79	119,95
Academy of Art 80	119,95
Academy of Art 81	119,95
Academy of Art 82	119,95
Academy of Art 83	119,95
Academy of Art 84	119,95
Academy of Art 85	119,95
Academy of Art 86	119,95
Academy of Art 87	119,95
Academy of Art 88	119,95
Academy of Art 89	119,95
Academy of Art 90	119,95
Academy of Art 91	119,95
Academy of Art 92	119,95
Academy of Art 93	119,95
Academy of Art 94	119,95
Academy of Art 95	119,95
Academy of Art 96	119,95
Academy of Art 97	119,95
Academy of Art 98	119,95
Academy of Art 99	119,95
Academy of Art 100	119,95

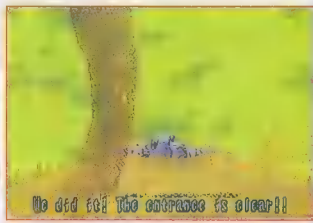
Academy of Art	119,95
Academy of Art 2	119,95
Academy of Art 3	119,95
Academy of Art 4	119,95
Academy of Art 5	119,95
Academy of Art 6	119,95
Academy of Art 7	119,95
Academy of Art 8	119,95
Academy of Art 9	119,95
Academy of Art 10	119,95
Academy of Art 11	119,95
Academy of Art 12	119,95
Academy of Art 13	119,95
Academy of Art 14	119,95
Academy of Art 15	119,95
Academy of Art 16	119,95
Academy of Art 17	119,95
Academy of Art 18	119,95
Academy of Art 19	119,95
Academy of Art 20	119,95
Academy of Art 21	119,95
Academy of Art 22	119,95
Academy of Art 23	119,95
Academy of Art 24	119,95
Academy of Art 25	119,95
Academy of Art 26	119,95
Academy of Art 27	119,95
Academy of Art 28	119,95
Academy of Art 29	119,95
Academy of Art 30	119,95
Academy of Art 31	119,95
Academy of Art 32	119,95
Academy of Art 33	119,95
Academy of Art 34	119,95
Academy of Art 35	119,95
Academy of Art 36	119,95
Academy of Art 37	119,95
Academy of Art 38	119,95
Academy of Art 39	119,95
Academy of Art 40	119,95
Academy of Art 41	119,95
Academy of Art 42	119,95
Academy of Art 43	119,95
Academy of Art 44	119,95
Academy of Art 45	119,95
Academy of Art 46	119,95
Academy of Art 47	119,95
Academy of Art 48	119,95
Academy of Art 49	119,95
Academy of Art 50	119,95
Academy of Art 51	119,95
Academy of Art 52	119,95
Academy of Art 53	119,95
Academy of Art 54	119,95
Academy of Art 55	119,95
Academy of Art 56	119,95
Academy of Art 57	119,95
Academy of Art 58	119,95
Academy of Art 59	119,95
Academy of Art 60	119,95
Academy of Art 61	119,95
Academy of Art 62	119,95
Academy of Art 63	119,95
Academy of Art 64	119,95
Academy of Art 65	119,95
Academy of Art 66	119,95
Academy of Art 67	119,95
Academy of Art 68	119,95
Academy of Art 69	119,95
Academy of Art 70	119,95
Academy of Art 71	119,95
Academy of Art 72	119,95
Academy of Art 73	119,95
Academy of Art 74	119,95
Academy of Art 75	119,95
Academy of Art 76	119,95
Academy of Art 77	119,95
Academy of Art 78	119,95
Academy of Art 79	119,95
Academy of Art 80	119,95
Academy of Art 81	119,95
Academy of Art 82	119,95
Academy of Art 83	119,95
Academy of Art 84	119,95
Academy of Art 85	119,95
Academy of Art 86	119,95
Academy of Art 87	119,95
Academy of Art 88	119,95
Academy of Art 89	119,95
Academy of Art 90	119,95
Academy of Art 91	119,95
Academy of Art 92	119,95
Academy of Art 93	119,95
Academy of Art 94	119,95
Academy of Art 95	119,95
Academy of Art 96	119,95
Academy of Art 97	119,95
Academy of Art 98	119,95
Academy of Art 99	119,95
Academy of Art 100	119,95

## SATURN HARDWARE

64		Action Pack (Saturn+Sega+Wo	399,95
65		Actr97, SegaRally	399,95
66		Saturn 3D+Warle	319,95
67		Tomb Raider Pack(Saturn+Tomb	
68		Raider, Demo CD)	349,95
69		World Series Baseball	69,95
70		3D Control Pad	69,95
71	N	6-Spieler-Adapter	69,95
72	P	Antennenkabel mit Bittfilter	69,95
73		ArCADE Racer (Lenkrad)	109,95
74		Backup Memory	49,95
75		Control Pad	49,95
76		Photo CD Betriebssystem	44,95
77		Cordless Pad (2 Stck.)	119,95
78		virtus Gun	79,95
79		virtus Stick	79,95
80		virtus Trak	79,95



# Panzer Dragoon Saga



He did it! The entrance is clear!!

Den Eingang zum Wüstentunnel pustet Ihr mit einem Sandsturm frei: Zwei Schalter müßt Ihr hierfür finden.



Nach dem weltweiten Gen-Krieg herrschen in der Welt von "Panzer Dragoon Saga"

Machtkämpfe und Intrigen: Der finstere Imperator schickt seinen Eliteoffizier Crayman auf die Suche nach den verschollenen Genwaffen - scheußliche Ungeheuer, die nach dem Krieg in Minen und Höhlen verbannt wurden. Sein großer Widersacher ist der geheimnisvolle Carmen, der eine Wunderwaffe im sagenumwobenen "Tower" vermutet. Ihr beginnt Euer Abenteuer als der mutige Jüngling Edge, der als freier Söldner des Imperiums eine verlassene Mine bewachen soll. Im Inneren findet Ihr die versteinerte Schönheit Azel, die Ihr Euch sofort verliebt. Doch Crayman und sein Gefolge stehlen das Fossil und mißbrauchen das mächtige Wesen für ihre düsteren Pläne: Eure Suche nach der Schönheit beginnt.

Statt zu Fuß loszumarschieren, reitet Ihr bis auf wenige Zwischenlandungen in Städten und Dörfern auf dem Rücken Eures Drachen, der den eigentlichen Rollenspielcharakter darstellt: Edge fungiert lediglich als Einkäufer und Gesprächspartner. Aus der Rück-Perspektive flattert Ihr durch Schluchten und Wüsten, erforscht Höhlensysteme und Inselgruppen. In Pyramiden und Schatz-



Edge und sein Drache stellen sich in den Wüstenhöhlen einer gewaltigen Sand-Amöbe: Euer Radar zeigt das Schußfeld des Biestes - rechtzeitig ausweichen!

truhen entdeckt Ihr Heilkräuter und Waffenartefakte, die Ihr behaltet oder im nächsten Dorf verhöbert. Unterwegs fallen Euch Amöbenschwärme, Schalentiere und Säureeichen an: Via Schußwinkel-Radar weicht Ihr den Angriffen Eurer Gegner aus und sammelt Energie für eigene Attacken. Drei Energiekanister nutzt Ihr für konzentriertes Laserfeuer, herumschwirrende Raketen und gewaltige Heil- und Zerstörungsmagie. Jedes

Monster hat obendrein eine Achillesferse. Die verfügbaren Magicattacken richten sich nach der Konfiguration Eures Drachen, dessen Eigenschaften Angriff, Verteidigung, Gewandtheit und Schnelligkeit Ihr selbst einstellt. Mit höheren Erfahrungslevels steigen die Punkte, die Ihr auf die Attribute verteilt. Am Ende jeder Welt erwartet Euch ein mächtiger Levelboss, den Ihr nur besiegt, wenn Ihr seine Schwachstellen konsequent ausnützt. In Dörfern und Städten holt Ihr Euch wertvolle Tips von den Einwohnern, kauft neue Waffen und gesellt Euch zum Saufgelage in der Bar.



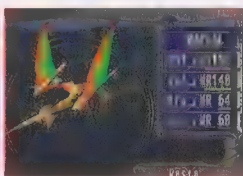
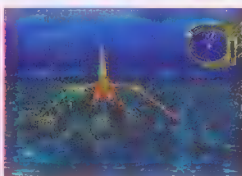
In der Bar wird nachts gezecht: Manche Leute trifft Ihr nur zu bestimmten Tageszeiten an.

"Panzer Dragoon Saga" ist nicht speziell den Rollenspielern vorbehalten, sondern faszinierender Gennremix für alle Fans der Serie: Das Spiel führt Euch durch die Welt von Edge, der Schwerpunkt liegt auf dem Erforschen der weitläufigen Landschaften. Die Rätsel sind nicht besonders anspruchsvoll, sondern dienen als Abwechslung zu den bombastischen Spezialeffekten, actiongeladenen Kämpfen und den verschlungenen

Story. Die großzügig verteilten FMV-Sequenzen geben dem Spiel einen Hauch von interaktivem Film: "Panzer Dragoon Saga" soll unterhalten, das merkt man am niedrigen Schwierigkeitsgrad. Leider stört die miese PAL-Version die Atmosphäre: Fast alle Gespräche kommen von CD, die japanischen Sprecher wurden nicht synchronisiert - stattdessen haspeln englische Untertitel (oft viel zu schnell) über den Bildschirm.



OLIVER EHRLÉ



Wütende Wesen, mächtige Luftschlachtschiffe und blitzende Teleporter: Für jede Mission könnt Ihr Euren Drachen eigens konfigurieren. Ihr verteilt Punkte auf Angriff, Verteidigung, Schnelligkeit und Gewandtheit.

Andere Versionen - Es sind keine weiteren Versionen geplant.

80%

**SPIELSPASS**

**HERSTELLER**  
SEGA

**SYSTEM**  
SATURN

**ZIRKA - PREIS**  
100 MARK

**GRAFIK SOUND**  
87% 80%

**Tolle Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure: Erforscht eine riesige Welt voll Monster und Spezialeffekte.**

**AB 16**



# GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

**Wir kaufen laufend gebrauchte Spiele und Konsolen von Playstation, Nintendo 64, SNES, Mega Drive, Atari Lynx, Game Gear, Game Boy und PC-Spiele.**

Auch Inzahlungnahme dieser Artikel beim Kauf einer Playstation oder N64

**Tel/Fax: 05561/3094**

**MEGA STAR**  
VIDEO / PC GAMES / ZUBEHÖR

alle News auf unserem "Newsticker" unter:  
**...http://www.mega-star.de**  
...we sell them all...  
natürlich auch tel. Bestellung  
**07761/59953**

Schulstr. 5 79718 Bad Säckingen  
FAX: 07761/5704

Leitung: Frank Pfister

**Hint Shop**  
Lösungshilfe

Komplettlösungen mit Plänen  
TIPS & TRICKS für fast alle  
Video- und Computerspiele

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr.  
Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Adresse:  
Am Markt 36  
51503

**Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service und 24 Std. Service. Pro Lösung nur 14,80 DM**

7th Guest/ 11th Hour & C. Albion	Heaven 2 (i.B.)	Resident Evil 2
Alban	Indiana Jones 3 und 4	Killzone Master Lo, The Roper
Alban Trilogy	Ishtar 1 bis 3	Prison - Sequel to Myel Sam & Max und Volleys
Alone in the Dark 1-3	Jagged Alliance 1 und 2	Secrets of the Tower
Amber, Shine & Chameleon	Jack O'Lantern Private Eye	Shenmue
Atlantis-Das sagenhafte Ab	Jedi Knight	Shenmue 2
Baphomets Fluch 1 und 2	Jewels of Oz	Shenmue 3
Batman in Antark	King's Field	Shenmue 4
Bioforce	King's Quest 1 bis 7	Shenmue 5
Blade Runner	KNOX	Shenmue 6
Blazing Dragons	Kyria 1 bis 3	Shenmue 7
Casper	Lands of Lore 1 und 2	Shenmue 8
Chronicles of the Sword	Legend of the Dragon	Shenmue 9
Command & Conquer	Leisure Suit Larry 1-7	Shenmue 10
C.B.C. - Sammlung (19,80)	Lighthouse	Shenmue 11
"D", Evocation & Blown Aw	Little Big Adventure 1 oder 2	Shenmue 12
Dark Earth	Lost Vikings 2 (i.B.)	Shenmue 13
D.Schwarze Auge 1-3 (25,-)	Luxor's Sammlung (19,80)	Shenmue 14
Diablo	Maniac Mansion 1 und 2	Shenmue 15
Dig. The	MDK	Shenmue 16
Discworld 1 und 2	Might & Magic 3 bis 8	Shenmue 17
Dragon Lore 1 oder 2	Monkey Island 1 bis 3	Shenmue 18
Dungeon Master 1 oder 2	Myst, Myst II, Myst III: Exile	Shenmue 19
Earth 2140	Nathan's Hot Date	Shenmue 20
Exotic 1 oder 2	Nathan's Hot Date	Shenmue 21
Excalibur 2555 A.D.	Nathan's Hot Date	Shenmue 22
Excalibur (PlayStation)	Nathan's Hot Date	Shenmue 23
Fable	Nathan's Hot Date	Shenmue 24
Fade to Black	Nathan's Hot Date	Shenmue 25
Fallout	Nathan's Hot Date	Shenmue 26
Final Fantasy 7 (29,80,-)	Nathan's Hot Date	Shenmue 27
Floyd und Voodoo Kid	Nathan's Hot Date	Shenmue 28
Frankenstein-Through 2 Eyes	Nathan's Hot Date	Shenmue 29
Gabriel Knight 1 und 2	Nathan's Hot Date	Shenmue 30
Heaven 1	Nathan's Hot Date	Shenmue 31

Wir führen zu allen Spielen Komplettlösungen. Fordern Sie die Gesamtlösung an. **Versandkosten (Inland)** Per Nachnahme nur 9,50 DM Per Vorbestellung nur 4 DM **(Ausland)** Per Vorbestellung nur 12 DM

Sie finden uns auch im Internet **http://www.hintshop.com**

Distributor für die Schweiz  
AHA CD-ROM Spiele - Postfach  
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/4 1100 Wien - Tel/Fax: 0222/689755-0/-1

Distributor für Österreich  
Komfeld OEG - Oberlorenz 1,6  
1100 Wien - Tel/Fax: 0222/689755-0/-1

**Die Lösungen sind für PC, Playstation, Saturn, Mac & Amiga**

**!! Nur für Händler !!**

**Tradelink**  
Spielegroßhandel

Elstastraße 8  
78532 Tuttlingen

**Playstation  
Saturn  
N64  
SNES**

Händleranfragen unter:

Tel.:

07461/79001

07461/79002

Fax:

07461/79003

**MEGA GAME POINT**

Der Videospiel-Paradies in Dresden

**SONY PEX**

Resident Evil 2 dt	109,95
Gran Turismo jp	139,95
Power Boat dt	89,95
Tekken 3 jp	149,95
Bushido Blade 2 jp	139,95
Dead or Alive jp	139,95
Forsaken dt	89,95
Diablo dt	89,95
Dark Omen dt	89,95
Need for Speed 3 dt	89,95
Deathtrap Dungeon dt	99,95

**NINTENDO 64**

Golden Eye 007 dt	139,95
Forsaken dt	139,95
3D-Shooter dt	149,95
Olympic Hockey dt	139,95
Yoshis Story dt	99,95
Fighters Destiny dt	134,95

**NEO GEE**

King of Fighters 94	249,95
Mutation Nation	119,95
Robo Army	119,95
Ninja Combat	119,95
Top Players Golf	109,95
Magician Lord	89,95

**0351/252 66 11**  
Bodenbacher Str. 30 - 01727 Dresden  
Hotline: 0351/252 66 11  
Ladenpreise können abweichen

**Versand - Ladenlokal - Verleih**

**PRIMAL GAMES**

© 1995 PRIMALGAMES

**SONY PLAYSTATION**

Grundgerät	DT	289,95
PS Multiform + RGB	DT	349,95
Memory Card	DT	ab 29,95
Alarmstufe Rot	DT	99,95
Baphomets Fluch II	DT	89,95
Batman & Robin	DT	99,95
Bushido Blade II	JP	149,95
Breath of Fire III	US	i. V.
Bloody Roar	DT	89,95
Chill	DT	89,95
Colony Wars	DT	89,95
Crash Bandicoot II	DT	99,95
Dark Omen	DT	99,95
Dead or Alive	US	129,95
Dungeon Keeper	DT	99,95
FIFA 98	DT	89,95
FIA Formel 1 '97	DT	109,95
Final Fantasy Tactics	US	119,95
Final Fantasy VII	DT	99,95
G-Police	DT	99,95
Livingston Deathtrap	DT	99,95
Need for Speed	DT	99,95
Ogre Battle Tactics	US	119,95
Parasit Eve	JP	i. V.
Pang Collection	DT	89,95
Platinum Spielo	DT	ab 44,95
Resident Evil II	DT	99,95
Saga Frontier	US	i. V.
Theme Hospital	DT	99,95
TEKKEN III	JP	149,95

**NINTENDO 64**

Grundgerät	DT	289,95
Pad (alle Farben)	DT	59,95
weitere Zubehör	US	call!!
1080°	US	179,95
Diddy Kong	DT	99,95
Fighters Destiny	DT	139,95
Golden Eye	DT	149,95
Mario Kart	DT	99,95
Nagano W. Games	DT	119,95
Shadow of Empire	DT	129,95
Lylat Wars	DT	139,95
WCW VS. NWO	DT	139,95
Yoshi Story	DT	99,95

**PRIMALGAMES ONLINE:**

**http://www.primalgames.com**

**LAUFEND NEUE COOLE**

**SONY & NINTENDO IMPORTE CALL !!!**

**IHR WOLLT DIE NEUESTEN SPIELE**

**SOFORT MITNEHMEN, DANN SCHAUT IN**

**UNSEREM SHOP VORBEI.**

**EUROPA-GALERIE**

**KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7**

**44787 BOCHUM**

**Versand: per Nachnahme, Portofrei ab 250,- DM Software-**

**bestellung, sonst 10,- DM + NN. Annahmeverweigerung**

**berechnen wir pauschal mit DM 20,-.**

**PHONE: (0234) 91 60 630 + 91 60 631 FAX: 91 60 632**

# House of the Dead



Blutiges Donnerwetter im Totenhaus: Erst nach mehreren Körpertreffern sacken die Mutanten zu Boden.



In einer dramatischen Abwehrschlacht an der Hausfassade versucht Ihr, nicht in die Tiefe zu stürzen.



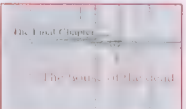
So viele Ziele, so wenig Zeit: Meist habt Ihr im Ansturm der Zombies kaum Chancen, einem Treffer zu entgehen.

Daß Gen-Versuche mit ansteckenden Viren ins Auge gehen können, ist seit den Vorfällen in Raccoon City ("Resident Evil") wohl jedem bewußt. Trotzdem wird in der Videospielwelt eifrig weitergeforscht - mit den bekannten Folgen. In Segas neuer Automatenumsetzung rückt Ihr den von Professor Curien gräßlich mutierten Zombies, Fröschen und anderlei Getier mit der nötigen Gewalt auf die Pelle: Nehmt Euren Plastikrevolver in die Hand und bahnt Euch allein oder mit einem Partner den vorberechneten Weg durch ein als Landhaus getarntes Versuchslabor. Leider gibt's bei Eurem Grusel-Ausflug zwei Probleme: Zum einen sind die anstürmenden Kreaturen wieselflink und äußerst zäh. In sekundenschnelle beißt Euch ein Wolfshund oder eine Krähe in den Hals, und auch ohne Arme schnappt

ein Zombie noch herzhaft zu. Nur mit schnellen Abwehr-Reaktionen und gezielten Kopfschüssen behauptet Ihr Euch in dem mit Kameraschwenks gespickten Egotrop. Das zweite Problem sind Wissenschaftler, die immer noch in dem Komplex auf Hilfe warten. Trefft Ihr einen der Weißkittel, verlöscht genau wie bei einem Zombie-Treffer eines der Lebenslichter. Hilfe versprechen Rotkreuz-Extras, die in Kisten am Wegesrand verteilt wurden. In einem neuen Saturn-Modus habt Ihr die Wahl zwischen mehreren Charakteren, die bezüglich ihrer Waffen differieren: Entweder Ihr entscheidet Euch für ein Modell mit hoher Durchschlags-

kraft, oder Ihr nutzt ein windiges Kaliber, dessen Magazin für ein Dutzend Kugeln Platz bietet. An bestimmten Stellen innerhalb der vier enorm langen Kapitel gabelt sich der Weg. So unterscheiden sich die enorm pixeligen Pfade etwas, ohne jedoch wesentliche Unterschiede bezüglich der Untoten zu bieten: Stets fliegen Messer und Fässer auf Euch, und Heerscharen blutender Zombies schnappen zu. Am Ende der Odyssee wird die Zielgenauigkeit bewertet. Im Boss-Modus knöpft Ihr Euch die Endmonster des Spiels vor - hier kämpft Ihr nicht nur gegen die Schuß- und Schlitzattacken der Mutanten, sondern versucht auch, eine neue Bestzeit aufzustellen. *ch*

**Leider** vermittelt die Saturn-**Umsetzung nicht annähernd den Flair des aufwendigen Arcade-Originals. Gerade mehrfache Treffer, die den Angreifern die Gliedmaßen wegreißen und verstümmelte Oberkörper zurücklassen, sind in der ruckligen, grob aufgelösten Adaption kaum noch zu erkennen. Schlimmer als der grafische Eindruck sind spielerische Folgen: So spritzt im Polygon-Chaos gerastertes Blut, und Ihr wißt nie sofort, ob der**



Stille Präsentation: Während des Ladens flimmert ein antiker Film.

**Angreifer nun außer Gefecht gesetzt ist oder nicht. So kassiert Ihr ständig unfalre Treffer - lediglich im speziellen Saturn-Modus ermöglicht eine durchschlagskräftige Waffe "Ein Schuß"-Aktionen mit sicherer Todesfolge.**

In der Spielhalle fasziniert das blutige Gemetzel durch geschmeidige Animationen, stilvolle AM2-Optik und schockierende Details: Selbst durch Brust-Einschußlöcher hindurch späht Ihr dort nach weiteren Zombie-Attacken. Die Saturn-Version hat grafisch kaum noch Ähnlichkeit mit dem Vorbild und stellt lediglich neue Pixel-Rekorde auf: Gräßliche Riesenquadrate sollen Türen darstellen, rucklige Kameraschwenks geben Euch keine Chance, Überraschungsangriffe rechtzeitig mitzubekommen. Lediglich im Ansatz erkennt man davonrollende Köpfe und stetig technisch wendende Labor-Szenarien. Vielleicht hätte man durch einen FMV/Polygon-Mix zumindest teilweise den Flair des Originals retten können - so bleibt "House of the Dead" als Heimversion ein magerer, unübersichtlicher Fadenkreuz-Shooter ohne Stil.

CHRISTIAN BLENDL

**58%**

**SPIELSPASS**

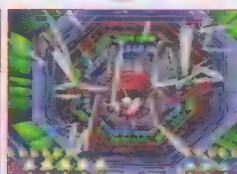
**SEGA SYSTEM SATURN**

**ZIRKA-Preis 100 MARK**

**GRAFIK SOUND 37% 71%**

**Grafisch mangelhafte Umsetzung der makaberen Zombie-Ballerei: Vom Automaten-Flair bleibt kaum was übrig.**

**AB 18**



Auf Bildern sieht der Sega-Splatter noch annehmbar aus, doch im Spiel bekommt Ihr dank derben Geruckels kaum einen Effekt richtig mit. Ganz rechts die "Attract"-Variante des Automaten-Modus: Als Lebens-Einheiten dienen kleine Fackeln.

**Andere Versionen** - Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.



**INTERACT**  
GAME PRODUCTS

# Lucky Luke



Kniffliges Boss-Gefecht: Bleibt Ihr zulange auf den Holzbohlen, kippt die Plattform und Luke stürzt ins Haus!

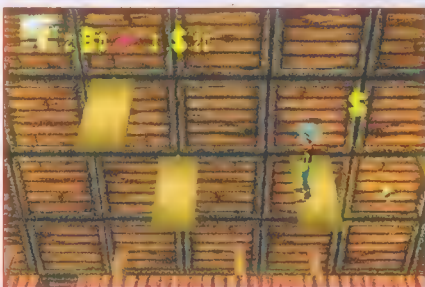


Dank Polygon-Optik dreht sich die Kamera auch seitlich: Hier verschiebt Lucky eine Kiste, um weiterzukommen.



Schurken-Verfolgung mit Jolly: Ein Bandit bewirft Euch vom Zug aus mit Dynamit. Ihr weicht nach links und rechts aus.

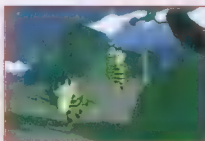
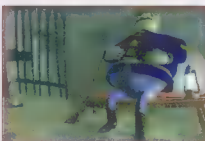
**DS** Immer Ärger mit den Daltons: Dank der Flucht-Arithmetik Marke "Wilder Westen" (Dynamit + schlafen der Wächter = Freiheit) entwischt das kriminelle Quartett aus dem Knast. Lucky Luke nimmt sich der Sache an und macht sich auf, den Brüdern das Handwerk zu legen.



Physik-Wunder in der alten Goldmine: Gelingweilt hüpf Lucky Luke über fade Schweb-Plattformen.

Entweder zu Fuß oder auf seinem treuen Vierbeiner Jolly Jumper schießt, springt, und lauft Ihr durch abwechslungsreiche Westernszenarios. Mal trottet Luke von links nach rechts durch ein idyllisches Westernstädtchen, dann wieder jagt er mit Jolly in isometrischer Ansicht der tuckenden Dampflok hinterher. Sogar eine 3D-Fahrt in einer Mine steht auf dem Programm. Knifflig wird's aber schon im Apachen-Pueblo: Dort hilft unser Held einem Schamanen, glitzernde Mondperlen zu finden. Leider entpuppt sich die Lehmfestung als kniffliges Labyrinth, in dem sich nur Hund Rantamplan auskennt: Verschwindet der liebenswerte Kläffer aus dem Sichtfeld, seid Ihr auf zeitraubende Sucheskampden angewiesen.

Witzig sind die Halluzinationen, die ein dürstender Luke in glühender Wüstenhitze erfährt: Plattformen und Canyons verschwimmen vor Euren Augen, nur eine Wasserflasche bringt Euch in die Realität der Wüstenstürme und Geier zurück. Natürlich schwingt Lucky Luke auch seinen Colt, um die Daltons zu schnappen. In wilden Feuergefechten schießt Ihr hinterhältige Ganoven aus Fässern und Zugabteilen, mit einem Trick kann der begabte Scharfschütze sogar um die Ecke zielen: Abprallende Kugeln schlagen dann im Saloon nebenan ein! Versperren Kisten den Weg, kramt Ihr eine Dynamitstange aus der Tasche und sprengt Euch den Weg frei. In der Bonusrunde oder beim Show-down wechselt die Ansicht komplett: Hier lenkt Ihr ein Zielkreuz über den Bildschirm, um möglichst viele Flaschen zu zerdeppern oder Schurken aus Hotelzimmern zu ballern. Habt Ihr während eines Abschnitts genügend Dollar-Symbole eingesteckt, kauft Ihr am Levelende ein Paßwort oder Extraleben – Memorycards gabs im Wilden Westen noch nicht. *cb*



Die gestreiften Comic-Schurken als dreidimensionale Render-Flüchtlinge: Jack zündelt im Sprengstofflager, der pennende Wächter (Mitte) ahnt nichts Böses.

Das Spaßfeuerwerk des ersten Abschnitts (Schießen um die Ecke, Pferde schlagen Bannkaden ein) verpufft in Windeseile: Der Ehrgeiz der Designer erschöpfte sich in umfangreichen Animationen und zahlreichen Ansichts-Änderungen. Allerdings wird eher ein Dalton Wanderprediger, als daß hier Spaß aufkommt. Kaum habt Ihr Euch an eine Perspektive gewöhnt, ändert sich im nächsten Abschnitt Sprung- und Schußdynamik erneut, und die Leben schwinden. Daß Ihr Paßwörter teuer kaufen müßt, ist fragwürdig: Wer mit wenig Geld das Levelende erreicht, hat mangels Paßwort trotzdem Frust. Von dynamischen Sprung-Staffetten wie "Aliaddin" oder "Mickey Mania" ist dieser Multi-Western weit entfernt. Ansatzweise kommt das Flair der Vorlage rüber, Infogrames sollte sich jedoch Vorbilder (siehe Randspalte) besser ansehen.

CHRISTIAN BLENDL

Andere Versionen —  
Umsetzungen sind nicht geplant.

54%

SPIELSPASS

Lucky Luke

HERSTELLER  
INFOGRAMMES  
SYSTEM  
PLAYSTATION  
ZURK. PREIS  
100 MARK  
GRAFIK SOUND  
61% 46%

Viele Ansichten, wenig Spaß:  
Trotz pfliffiger Comic-Atmosphäre  
führt das Genre-Sammelsurium  
schnell zum Frust.

ATA 12



# CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN

Heft  
14.50  
DM

### LÖSUNGS-HEFTE:

Je Heft nur 14,80 DM

**Abes Odyssey**  
Alien Trilogy  
Ark of Time  
Baphomets Fluch 2  
Blazing Dragons  
Broken Helix\*  
Casper  
Castlevania  
Clock Tower  
Command & Conq. 1  
Command & Conq. 2  
Discworld 2  
Excalibur  
G-Police  
Goldeneye (N64)  
Hercs Adventure  
Kings Field  
Legacy of Kain  
MDK  
Nightmare Creatures  
Resident Evil  
Resident Evil DC  
Riven - Myst 2  
Sukodan  
Syndicate Wars  
The Note  
Theme Hospital  
Tomb Raider  
Turk (N64)  
Vandal Hearts  
Wing Commander 3  
Wing Commander 4  
X-Com  
Z

### PLAYSTATION CHEATHEFT

Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tipps zu 150 PlayStation Spielen!

**NEU & TOP AKTUELL!**

### PLAYSTATION CHEATHEFT

Jetzt mit den aktuellsten Cheats & Codes der letzten Monate. Hunderte Cheats & Codes für ca. 120 Top-Aktuelle Games!

**NEU & TOP AKTUELL!**

### PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT

Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen.

**NEU & TOP AKTUELL!**

### PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT

Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu den ca. 120 aktuellsten Spielen!

#### PLAYSTATION LÖSUNGSCHEFT 1

Lösungen für:  
Baphomets Fluch,  
Discworld, Myst, Res.  
Evil, der verlorenen Kinder

#### PLAYSTATION BEAT EM UP 1

Moves für:  
Iron Blood, Soul  
Edge, Star Gladiator,  
Tekken 1 & 2, Tobal  
No.1, WWF - In your  
House

#### PLAYSTATION BEAT EM UP 2

Moves für:  
Battle A. Toshinden 1  
& 3, Power Move Pro  
Wrestling, Primal  
Rage, SF Alpha, WWF  
Arcade

#### PLAYSTATION LÖSUNGSCHEFT 2

Lösungen für:  
Alone in the Dark,  
Overload, Swagman,  
Warcraft 2

#### PLAYSTATION LÖSUNGSCHEFT 3

Lösungen für:  
D. Fade to Black, the  
Chronicles of the  
Sword

#### NINTENDO 64 CHEATHEFT

Cheats, Codes & Action Replay Codes zu 35 N64 Spielen + Mario 120' Lösung

US-Lösungsbücher - Je 39,00 DM; Alundra, Castlevania 2, Final Fantasy Tactics, Goldeneye, Resident Evil II usw.

**RESIDENT EVIL 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-**  
**FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,80,-**  
**TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-**

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 4 Heften liefern wir Portofreie Lieferungen und Preisänderungen vorbehalten! \* Bei Drucklegung noch nicht erschienen!

PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. (Japan). Game Buster ist ein eingetragenes Warenzeichen der (Verleger) GmbH.

CDG MEDIA - ALF DEN SANDBERGEN 5 - 21411 LÜNEBURG

**TEL: 04131 / 850610**

FAX: 04131 / 850620

# GAME NEW'S the shops

Die Videospiel-Shops mit Pfiff !!!

## NeoGeo Ausverkauf

Titel	CD	Modul
3 Count Bill	29.95	79.95
Aero Fighters 2	29.95	-
Aggressors of Dark Combat	29.95	-
Alpha Mission 2	29.95	-
Art of Fighting 1	39.95	69.95
Art of Fighting 2	39.95	79.95
Baseball Stars Prof	29.95	-
Baseball Stars 2	34.95	-
Duke's Journey	29.95	69.95
Burning Fight	29.95	79.95
Crossed Swords	29.95	79.95
Cyber Lip	29.95	79.95
Fatal Fury 1	-	69.95
Fatal Fury 2	-	79.95
Fatal Fury 3	39.95	-
Fatal Fury Special	-	69.95
Football Frenzy	29.95	69.95
Chest Pilots	29.95	79.95
Kamuro's Revenge	29.95	-
King of Monsters 1	-	59.95
King of Monsters 2	29.95	69.95
Last Resort	34.95	-
League Bowling	-	69.95
Magician Lord	29.95	-
Mahjong	29.95	-
Mutation Nation	29.95	-
Nam 1975	29.95	79.95

Titel	CD	Modul
Ninja Combat	29.95	69.95
Ninja Commando	29.95	-
Power Scales 2	29.95	-
Puzzle Bobble	34.95	-
Puzzled	29.95	69.95
Rally Chase	29.95	-
Riding Hero	29.95	59.95
Robo Army	39.95	89.95
Samurai Showdown 1	34.95	89.95
Samurai Showdown 2	39.95	-
Savage Reign	34.95	-
Sengoku 1	29.95	-
Sengoku 2	29.95	79.95
Soccer Brawl	29.95	-
Spin Master	-	79.95
Super Baseball 2020	29.95	-
Super Sidekicks 1	29.95	59.95
Super Sidekicks 2	-	69.95
Super Sidekicks II	39.95	89.95
The King of Fighters 94	34.95	-
The Super Spy	29.95	-
Top Player's Golf	29.95	59.95
Trash Rally	-	69.95
Viewpoint	-	89.95
World Heroes 1	24.95	59.95
World Heroes 2	29.95	69.95
World Heroes Jet	34.95	-

- NeoGeo CD AV-Kabel 5,-
- NeoGeo CD Joypad original SNK nur 29,-
- Diverse Soundtracks nur 10,- (z.B. Viewpoint, Last Resort, Fatal Fury 1, Fatal Fury (Special edition), World Heroes (Image Album), Neo Selection, v.a.)
- NeoGeo CD Core (Single-Speed, PAL B, 1 Joypad) mit 10 Spielen nach Wahl nur 400,- !!

Momentan in unseren weiteren PlayStation, Saturn, Mega Drive, Super Nintendo, PC und N64 - Restbeständen. Schauen Sie bitte die aktuellen Preise und Titel im Internet nach, unter: [www.game-news.ch](http://www.game-news.ch)

**Game News**  
Stonbachstrasse 62  
CH - 3123 Belp (Schweiz)

Tel.: 0041 / 31'818'40'58  
Fax: 0041 / 31'818'40'59

**Angebot gilt nur solange Vorrat!**  
/ anhängen. Halten Sie per Kreditkarte oder Vorkasse zu erfolgen!  
Haben Sie nicht ein in DM (exklusiv Porto) - Ab 350,- Software-Bestellwert versandkostenfrei!  
Porto 3,- € 50,- innerhalb der Schweiz, DM 15,- ins Ausland

**GAME NEW'S-VERSAND POSTFACH 621 CH-3011 BERN**  
Ladengeschäfte in: BERN • BELP • SCHÖNBUHL • LYSS • SOLOTHURN • THUN

# 2nd to none

Tel: 07171-928892

Computer- und Videospiele

Ab 3 Spielen liefern wir versandkostenfrei !!

## Händlerfax: 07171-928898

HTTP: [www.2ND2NONE.COM](http://www.2ND2NONE.COM)

## SONY PLAYSTATION

Bloody Roar (dv)	89,-
Bushido Blade (dv)	89,-
C&C Alarmstufe Rot (dv)	99,-
Crash Bandicoot 2 (dv)	89,-
Deathtrap Dungeon (dv)	95,-
Diabolo (dv)*	89,-
Fifa 98 (dv)	89,-
Gex 2 (dv)*	89,-
Indy 500 (dv)*	89,-
Nagano Olympics (dv)	109,-
NBA Live 98 (dv)	89,-
Nightmare Creat. (dv)	89,-
NHL Powerplay 98 (dv)	89,-
Pitball 3 D (dv)*	95,-
RE:Director's Cut (dv)	89,-
Skullmonkeys (dv)	89,-
Time Crisis+Gun (dv)	139,-
Tombrailor 2 (dv)	95,-
ANALOG CONTROL (jp)	89,-
BOOT CHIP PSX **	25,-
GAME BUSTER (dv)	79,-
GUN + LASER (us)	109,-
LENKRAD 3 in 1 multi	129,-
MEMORY CARD 360 PSX 79,-	
RGB KABEL Audio PSX 20,-	

Alundra (us)	115,-
Batman & Robin (us)*	115,-
Biohazard 2 (jp)	139,-
Breath of Fire 3 (us)*	115,-
Bushido Blade 2(jp)	139,-
Dead or Alive (jp)	139,-
Deathtrap Dungeon (us)*	115,-
Diablo (us)*	115,-
Einhandler (jp)	129,-
Final Fantasy 7 (us)	129,-
Final Fant. Tactics (us)	115,-
Grand Turismo (jp)	139,-
Nagano Olympics (us)	115,-
NBA in the Zone 98 (us)	115,-
Need 4 Speed 3 (us)*	115,-
Nightmare Creat. (us)	115,-
Newman Haas Race (us)*	115,-
ONE (us)	115,-
Resident Evil 2 (us)	129,-
Skull Monkeys (us)*	115,-
Spawn (us)	115,-
Street Fighter Coll. (us)	115,-
Tekken 3 (jp)	139,-
Time Crises +Gun (us)	169,-
Vs (us)	115,-

## NINTENDO 64

Nintendo 64 (dv)	289,-
Bomberman (dv)	89,-
Diddy Kong Racing (dv)	89,-
Extreme G (dv)	129,-
Fifa 98 (dv)	129,-
Fighters Destiny (dv)	129,-
Forsaken (dv)*	129,-
Yoshi's Story (dv)*	89,-
Lamorghini (dv)	129,-
Lylat Wars (dv)*	89,-
Nagano Winter Olympics (dv)	129,-
NHL Breakaway (dv)	129,-
Snowboard Kids (dv)	89,-
WCW vs NWO (dv)	129,-
Game Buster (dv)	99,-
Controller bunt	55,-
Joypadverlängerung	18,-
Lenkrad incl. Rumble	139,-
Memory Card 4Meg	59,-
Memory Card 1Meg bunt	29,-
Rumble Pack inkl. MC	59,-
Rumble Pack ohne Batt.	29,-

### Ladenlokale

**GAME OVER !**

07171-928892

Regasse 7

71525 Schönbühl Grund

**FUN Computer**

08331-47499

Schwetzmatt 20

87700 Memmingen

### PC CD-Rom und Gameboy auf Anfrage

### Space for rent

Öffnungszeiten von

10.00 - 18.00

Internet und Personalraum vorhanden

Versandkosten 9 DM + 3 DM Nachnahmegebühr

Teilnahme an nicht mehr als 1000,-

Wohn abweichen

\*\* nur 100,-

in: Grün/Baumgarten - Seefeld 10.000,-

1000000 1000 - 1000 1000 1000

# PSX Multinorm

Incl. RGB Audio

# 350,- DM

# Krank durch Die MANIAC



**Konsolen bringen Spaß. Eine lebensfrohe Botschaft, die den Blick auf schockierende Nebenwirkungen verdeckt. Das MANIAC-Ärzteteam enthüllt, warum Konsolen-Fans Nerven aus Stahl benötigen, und zeigt Heilungsmöglichkeiten auf: Videospiele gefährden Ihre Gesundheit!**

## Die Platinum-Paranoia

Der "interaktive Preisschwind" ist eines der bedrohlichsten Phänomene des Videospieles. Der ahnungslose Spieler spart monatelang auf eine 32-Bit-CD, nachdem ihn Fachpresse und Anzeigen davon überzeugt, daß sein Leben ohne dieses Spiel völlig sinnlos sei. Die schwierigen, durch Gartenarbeit und Auto-waschen gebeutelten Hände haben kaum 100 Mark auf den Ladentisch geblättert, da er-späht der Kunde (noch auf dem Heimweg) sein neues Spiel auf einer Litfaßsäule: "Formel Schumi" zum halben Preis" – Die Platinum-Serie macht's möglich.



**BEHANDLUNG:** Von besorgten Passanten in akutem Schockzustand aufgelesen, nimmt der Betroffene an einem mehrwöchigen Lehrgang zum Thema Preisverfall teil. Besonders die manische Abneigung vor Platin-Edelmetallen bereitet den Ärzten Probleme – eine wirksame Therapie ist noch nicht bekannt.

## Das Grafik-Glaukom

Dieses weitläufig als "64-Bit-Augen-Wischerei" be-kannte Phänomen kündigt sich anfangs durch harmlo-se Symptome an: Der Betroffene bepinselt Backstein-mauern mit Zuckerguß, um sie zu "interpolieren" oder beschwert sich bei der Bundesbahn, weil beim Blick durch das Zugfenster keinerlei Nebel erkennbar sei. Im Endstadium darf der Patient kaum noch von seiner 64-Bit-Konsole getrennt werden – seine Augen nehmen kontrastreiche Farbübergänge nur mühsam wahr, bei guter Fernsicht wagt er sich kaum noch nach draußen. Besserung bringt diesiges Herbstwetter: Während andere Passanten orientierungslos im Nebel herumirren, rasen die an solche Wetterverhältnisse gewohnten Patienten mit bis zu 200 km/h zielsicher durch die Innenstädte – auf der Suche nach dem nächsten Checkpoint.



**BEHANDLUNG:** Die verweichtenen Netz-häute werden mit einer radikalen Methode wider-standsfähig gemacht. Dazu bombardiert man die betroffenen Stellen mit Bildern pseudo-transparenter

Gitter-Raster und immenser Riesen-Pixel. Schon nach wenigen Tagen kann der Patient entlassen werden.

## Der Warte-Werwolf

Eine tückische Krankheit, die ihren Ursprung im Single-Speed-Zeitalter hat und deshalb nicht zu unrecht als "Drehwurm-Drama" traurige Berühmtheit erlangte. Dabei werden die sensiblen Nervenstrukturen des Spielers durch stoische Bildschirm-Meldungen attackiert. Die Sätze "Loading", "Just a second" oder "A Moment, please" prangen zwischen drei und dreißig Minuten auf dem Monitor. Der Spieler weiß dabei nie, ob

1. das Spiel abgestürzt ist
2. das Laufwerk verzweifelt die richtige Lesespur sucht
3. beides zugleich passiert

Nachdem alle Nervenenden gerissen sind, artet der Vorfall in sinnlose Aggressionen aus, die zur Zerstörung wertvoller Steuergeräte, Porzellan-Vasen und guter Beziehungen führen. Just nachdem ein Schaden von 1.300 Mark entstanden ist, startet der nächste Level ordnungsgemäß.



**BEHANDLUNG:** Durch sanftes Heranführen an die ROM-Modultechnik erzielten vor allem italienische Spezial-kliniken hervorragende Erfolge. Der Patient erfährt nach dem Klinik-Aufenthalt in Selbsthilfegruppen mor-alische Unterstützung, die EU plant darüber hinaus einen Fonds für die Versorgung CD-geschädigter Spielernerven.

## Der Block-Zusammenbruch

Eine der größten Gefahren der interaktiven Unterhaltung wird mit dem Begriff "Karten-Katastrophe" leider sehr verharmlosend umschrieben. Bei dieser Krankheit nutzt der Spieler separate Speichermodule, um die





# Videospiele! -Patientenfibel

Früchte tagelanger Rollenspiel- und Abenteuererlebnisse zu sichern. Die Karten-Physik bemerkt durch ausgeklügelte Flash-RAM-Hardware den am weitesten fortgeschrittenen Spielstand und ändert exakt ein Bit der Information. Wird am nächsten Tag versucht, diese Information zu laden, kommt es

1. zum Löschen des gesamten Speicher-Inhalts der Karte
2. zur Meldung "Load Error, Bad Data"
3. zu beidem.

Der innerlich auf den finalen Endkampf eingestellte Spieler erfährt einen mittel-schweren "Block-Zusammenbruch" und muß für etwa 32 Minuten künstlich beatmet werden.

## Die Kosten-Lawine

Wie aus heiterem Himmel schlägt die als "Preiswert-Propaganda" berüchtigte Krankheit zu. Mit Slogans wie "Spielspaß für 299 Mark" oder "Knapp 300 Mark sind genug" werden unbescholtene



## BEHAND- LUNG: Das

Erstellen von Spielstand-Sicherheitskopien steht im Mittelpunkt von Abendkursen der Bürgerinitiative "Kartenhaus eV". Allerdings erfordert diese Technik den Kauf mehrerer Speicherkarten – das führt zu Symptomen der "Kosten-Lawine". Unbehandelt endet diese Krankheit in chronischem Mißtrauen gegenüber Spiele- und Batterie-Herstellern, Schulfreunden und moderner Technik generell.



Bürger mit der Thematik "Videospiele" konfrontiert. Der Gedanke an tolle Multiplayer-Sessions, viele, viele Spiele und tagelangen Spaß hat weitreichende Konsequenzen. Der unbekümmerte und (noch) wohlhabende Patient schleppt voll ahnungsloser Freude das Paket ins Wohnzimmer. Während der nächsten drei Tage wird der Betroffene unbemerkt mit gravierenden Symptomen der "Kosten-Lawine" konfrontiert. Gegen Ende des vierten Tages sitzt er inmitten von Kartons, Plastikpackungen und Kabeln im Gesamtwert von 1393 Mark, während er ernsthaft über die Anschaffung von zwei Pads, einem Import-Adapter und drei neuen Spielen nachdenkt.

**BEHANDLUNG:** Nur langsam kann dem Patienten durch die "Trash-Schock-Therapie" Linderung verschafft werden. Mit gezieltem, wohl-dosierten Testspielen von "Batman Forever", "Dark Rift", "Battle Monsters" oder (in schweren Fällen) "Power Rangers Pinball" wird der Betroffene an die gebotene Zurückhaltung beim Spielekauf erinnert. Spätere Gaben von Platinum-Essenz und ein MANIAC-Abo halten die Preis-Lawine dann zuverlässig unter Kontrolle.

## Der Schacht-Showdown

Diese Gefahr droht nur einer Minderheit der Videospiele, trotzdem kann nicht genug vor dieser "Kontakt-Armut" gewarnt werden. Symptome treten bei Saturn-Besitzern auf, die ohne Argwohn gerne der Import-Lust frönen. Durch präzise gefertigte Unstimmigkeiten erweisen sich für teures Geld erworbene Gamebuster-, Replay- und Adapter-Module als weitgehend inkompatibel zum Saturn-Schacht. Tests mit zufällig ausgewählten Import-Fans haben erwiesen, daß ein Saturn-Adapter nur in 28,3 Prozent der Fälle sofort startet, sonst muß er durch Schaben, Kratzen, Feilen und Biegen in

eine andere Position gebracht werden. Mit jeder der etwa drei Minuten dauernden Prozeduren steigt die Chance auf ein "Ansprechen" des Moduls um sieben Prozent – wird der Saturn jedoch länger als zwei Stunden ausgeschaltet, fällt die Chance wieder auf den Anfangswert von 28,3 Prozent zurück.

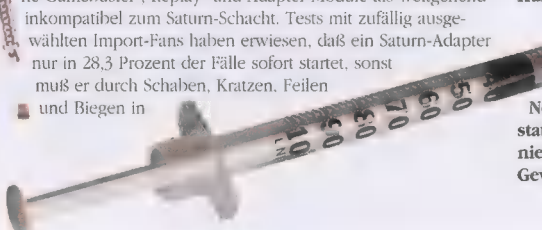
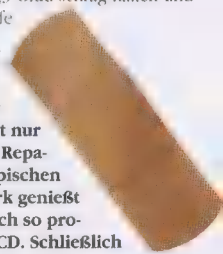
**BEHANDLUNG:** Geduld ist erste Pflicht bei Schacht-geschädigten Saturn-Fans. Patienten, die nicht unter Symptomen der "Kosten-Lawine" leiden (kommt aufgrund fehlender PAL-Software nicht häufig vor) hilft ein Hardware-Umbau mit durchschnittlich 26 Kipp-, Dreh- und Knopfschaltern. Kommt ein Umbau nicht in Frage, wird der Patient mit einem nicht NTSC-fähigen Fernseher aus dem Jahre 1972 versorgt – wegen fehlender 60-Hertz-Ausrüstung ist der Patient nun auf PAL-Spiele angewiesen und kann den Adapter zum Segen des Geldbeutels in den Kleinanzeigen verkaufen.

## Die Laufwerk-Legasthenie

Mängel moderner Technik können vor allem bei Playstation-Spielen zu ausgeprägter Bewegung führen, was der Mediziner mit "Wärme-Aerobic" umschreibt. Der Ausgangspunkt sind Plastikmaterialien im Inneren einer grauen 32-Bit-Konsole. Die marginale Differenz von Betriebstemperatur der Playstation (ca. 152 Grad) und Schmelzpunkt des Plastik-Laufwerks (etwa 30 Grad) endet in vielen Fällen in Programmabstürzen, Häufgelingen und Wutausbrüchen. Doch nur ein Bruchteil der Patienten nimmt rezeptpflichtige Hilfe der Sony-Ersatzteilkasse in Anspruch. Viele Betroffene versuchen durch hektisches "Wärme-Aerobic" trotzdem in den Genuß von Videospiel-Unterhaltung zu kommen. Besonders der einfache Konsolen-Umdreher, die Sony-Seitwärts-Stellung und das inoffizielle, autonome Laufwerk-Justieren sollen (aufgrund millionenfacher Verbreitung) in Kürze als olympische Disziplinen anerkannt werden. Im fortgeschrittenen Stadium muß der Betroffene seine Konsole in einem Winkel von 32,3 Grad schräg halten und mit einer Hand spielen – Muskelkrämpfe und tendenziell sinkender Spielerfolg sind die Folge.

**BEHANDLUNG:** Einer zickigen Alt-Konsole scheint nur mit "Wärme-Aerobic" oder Reparatur beizukommen – das unter tropischen Temperaturen schwitzende Laufwerk genießt den Kopfstand sichtlich und liebt sich so problemlos durch den Datenwust der CD. Schließlich aber verabschiedet sich das verschmorte Laufwerk per Kurzschluß – die Krankheit heilt von selbst ab.

Durch Serien-Modifikationen der Konsole scheint ein Ende der Hardware-Gymnastik in Sicht: So mehren sich Berichte dem Bundesgebiet, frischgebackene Neubesitzer hätten keinerlei Probleme mit ihrer Playstation. Allerdings plagen sich diese Spieler aufgrund faszinierender Sony-Spiele und zuwenig Bewegung nun mit Gewichtszunahme herum – ist das Leben... cb







# GAMERS POINT

..... Section VIDEOGAMES



Sie waren schon einmal in einem Videospiel Shop?  
**GLAUBEN WIR NICHT!**  
Außer, - sie waren schon einmal bei uns!!!

Wöchentliche Angebote!

## Level N64

Hardware & Zubehör	a.A.
1080 Boarding	169,85
Aero Fighters Assault	139,85
Bomberman 64	89,85
Dark Rift	134,85
Diddy Kong Racing	89,85
Extreme G.	139,85
F1 Pole Position	139,85
Fighters Destiny	129,85
Golden Eye 007	149,85
Lamborghini 64	139,85
Mace: The Dark Age	139,85
Mischief Makers	89,85
Nagano Olympic Winter 98	149,85
NBA Pro 98	129,85
NFL Quarterback Club	119,85
NHL Breakaway 98	119,85
Snowboard Kids	89,85
Tetrisphere	89,85
Wayne Gretzky's Hockey 98	129,85
WCW vs. NWO	129,85
Wetrix	*
Yoshis Story	89,85

## Level SAT

Hardware & Zubehör	a.A.
Street Fighter Collection	84,85
Bombberman	89,85
Bust a move 3	89,85
Croc: Legend of the Gobbos	89,85
Enemy Zero	99,85
Euro 96 Soccer England	29,85
Last Bronx	94,85
Manx TT Superbike	104,85
NBA Action 98	79,85
NBA Jam Extreme	29,85
NBA Live 98	89,85
NHL All Stars Hockey 98	84,85
NHL Hockey 98	89,85
Resident Evil	109,85
Sega Touring Car	99,85
Steep Slope Sliders	79,85
Thunderforce 5	139,85
Tomb Raider	89,85
Whizz	89,85
Worldwide Soccer 98	94,85

## Level PSX

Hardware & Zubehör	a.A.
Alundra	89,85
Ayrton Senna Kart Duel 2	89,85
Batman & Robin	89,85
Gex 2 - Enter the Gecko	89,85
Gran Turismo	*
Jet Rider 2	84,85
Klonoa	89,85
Lucky Luke	94,85
Masters of Teräs Käsi	89,85
MediEvil	*
Men in Black	*
NBA Pro 98	94,85
Need for Speed 3 - Hot Pursuit	89,85
Newman Haas Racing	89,85
NHL Hockey 98	*
One	89,85
Pax Corpus	89,85
Pitfall 3D	*
Pro Pinball Timeshock	89,85
Rascal	89,85
Road Rash 3D	89,85
Snowracer	94,85
Spawn: The Eternal	84,85
Theme Hospital	89,85
Zap Snowboarding Trix '98	129,85

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND

**OBERHAUSEN**

Havensteinstr. 46 - 48

46045 Oberhausen

Tel: 0208 - 20518-33/44

- Preiskarten für die Systeme (region 1, DM Rückporto)
- \* Preisstand bei Drucklegung (nicht mehr als 100,00 €)
- \* 3 Spill-Boxen
- \* Fragt nach unserem aktuellen Katalog
- \* Bestellungen werden am selben Tag versandt
- \* Bei Annahmeverweigerung: Versand von 50,00 DM
- \* Unbefristete, keine Fristen
- \* Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen
- \* Ladendruckkosten ab 100,00 €
- \* Druckfehler und Irrtümer vorbehalten

Sie möchten auch einen  
"GAMERS POINT" eröffnen?  
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.  
Ansprechpartner: Trof, Oliver >>>>

Monatliche MEISTERSCHAFTEN  
(Gutscheine zu gewinnen)

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)

**KARLSRUHE**

Kriegsstr. 27 - 29

76133 Karlsruhe

Tel: 0721 - 93357-10/11

## Nintendo 64

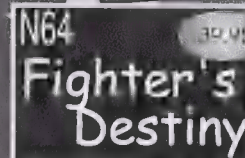
st Corps	109,95
mbberman	89,95
ishn USA	89,95
rk Rift	119,95
di Kong Racing	89,95
reme G	119,95
'98 - WM Qual.	129,95
hters Destiny	139,95
emon 3D*	139,95
rn, Superstar Soccer	119,95
mborghini	129,95
rio Kart	89,95
chief Makers	89,95
ill Racing Champ.	129,95
A Pro*	139,95
Quarterback '98	129,95
Breakaway	129,95
Fox/Lylat Wars	119,95
r Wars	129,95
isphere	89,95
ok	uncut 99,95/dt 79,95
ve Race	89,95
W vs NWO	139,95
his Story	89,95
ikrad, MadCatz	129,95
ble Pack original	29,95

## PlayStation

Combat 2	94,95
uo Golf 2	79,95
das Power Soccer 2	94,95
an Trilogie - uncut, u	49,95
ndra*	89,95
of Time	89,95
ri Arcade Greatest	69,95
o Destroy	89,95
st - Blood Roar	79,95
homets Fluch 2	89,95
man & Robin*	89,95
Riders	79,95
nido Blade	89,95
ta Move 2	49,95
ta Move 3	69,95
ical Depth	79,95
struction 2	89,95
struction Derby 2	40,95

Deathtrap Dungeon*	89,95
Diablo*	89,95
Caesars Palace (Spielcasino)	89,95
Castlevania	89,95
Command & Conquer 2	99,95
Crash Bandicoot	49,95
Crash Bandicoot 2	89,95
Croc	89,95
Destruction Derby 2	49,95
Dynasty Warriors	89,95
FIFA '98 - WM Qual.	89,95
Fighting Force	89,95
Final Fantasy 7	99,95
Spieleberater FF7	29,95
Forsaken*	89,95
G-Police	99,95
Gex 3D*	89,95
Gran Turismo*	89,95
Grand Theft Auto	89,95
Herc's Adventure	89,95
Hercules	94,95
Indy 500*	89,95
Iron & Blood	49,95
Intern.SuperSoccer deluxe	49,95
Jersey Devil	89,95
Jurassic Park - Lost World	89,95
Judge Dredd	89,95
K1 Arena Fighters	99,95
Killing Zone	49,95
Lost Vikings 2	49,95
Magic the Gathering	89,95
Marvel Super Heroes	89,95
Mad Destruction	49,95
Maximum Force	89,95
WCW vs The World	99,95
Masters of Teräs Käsi*	89,95
MDK incl. Soundtrack	99,95
Monopoly	89,95
Moto Racer	89,95
Micro Machines V3	49,95
Nagano Winter Olympics	99,95
NASCAR '98	89,95
NBA Pro '98*	99,95
Need for Speed 3*	89,95
Newman Haas Racing*	89,95
NHL '98 (EA)	89,95
NHL Rivalry '98	89,95

Nightmare Creatures	89,95
Nuclear Strike	79,95
Oddworld-Abe's Oddy.	69,95
Onside Soccer	49,95
Overblood	89,95
Pandemonium 2	89,95
Powerball Racing*	89,95
Porsche Challenge	49,95
Pro Pinball - Time Shock	79,95
Perfect Weapon	79,95
Rayman	49,95
Resident Evil Director Cut	79,95
Risiko	89,95
Rascal*	89,95
Road Rash 3D*	89,95
Rock 'N Roll Racing	89,95
Skull Monkeys	89,95
Soulblade*	49,95
Soviet Strike	49,95
Spice World*	49,95
Steel Reign	84,95
Streetfighter 3000	39,95
Streetfighter EX Plus	89,95
Supersonic Racers	49,95
Syndicate Wars	89,95
Track & Field	49,95
Treasure of the Deep*	89,95
Tekken 2*	49,95
Test Drive 4	89,95
Tomb Raider 1*	49,95
Tomb Raider 2	89,95
Touring Car Champ.	89,95
Theme Hospital	89,95
Time Crisis + Gun	149,95
Track & Field	49,95
True Pinball	49,95
Versus*	99,95
V Rally	79,95
VR Pool	89,95
Warcraft 2	79,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	49,95
WWF in Your House	34,95
Umbau di/us/jp in 48h	39,95
Chip für Selbststeinbau	9,95
Gun mit Laserpointer	89,95



**Test 'N Take**  
Computer- & Videospiele  
030-627 09 154

**Test 'N Take**  
Computer- & Videospiele  
Hermannstr. 214-216, 12049 Berlin  
Im Kind-Boulevard, U-Bf. Bodanstr.  
Parkplätze 1h kostenlos!!  
FON: 030-627 09 154 FAX: ...166  
Mo-Fr 9.30 - 20.00, Sa bis 16.00

**Test 'N Take**  
Computer- & Videospiele  
Bismarckstr. 54  
13355 Berlin  
U-Bf. Bernauer Straße  
FON: 030-46 40 44 11  
Mo-Fr 10.00 - 18.00, Sa bis 13.30

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wenn nicht anders angegeben handelt es sich stets um die deutsche Version. Versand: Vorkasse. DM Porto NN 9,90 DM Porto-NW 9,90 3 Artikel versandfrei! Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. \* Titel oder

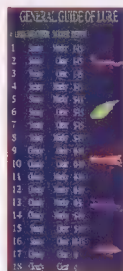
# Pocket News:

**GAME BOY MIT FARB-BILDSCHIRM** Noch in diesem Sommer möchte Nintendo den langesehnten Nachfolger zum erfolgreichsten Spielzeug aller Zeiten präsentieren. Das Handheld besitzt statt des bekannten Schwarz/Weiß-Monitors ein von Sharp entwickeltes Farb-Display, das 56 Farben darstellt. Die ersten Spiele sollen die verbesserter Grafik des Handhelds nutzen, aber auch mit dem alten Game Boy kompatibel sein. Umgekehrt laufen alle älteren Game-Boy-Spiele auf dem neuen Farb-Handheld. Wann das schätzungsweise 150 Mark teure Handheld in Deutschland erscheint, ist noch nicht bekannt. Auch die kürzlich in Japan vorgestellte Game-Boy-Modifikation ("Game Boy Light") mit rückbeleuchtetem Schwarz/Weiß-LCD ist hierzulande noch nicht auf dem Markt.



**GAME BOY-EMULATOR** Dataflash kommt Nintendo zuvor: Für rund 110 Mark erscheint in wenigen Wochen ein Game Boy-Adapter für das N64, der den Game-Boy-Bildschirm als Vollbild darstellt.

**PLAYSTATION PDA VON SONY** Unserer Reportage über Sonys tragbaren Taschenspieler mit Playstation-Schnittstelle (MANIAC 4/98) gibt's technisch nichts hinzuzufügen. Stattdessen präsentieren wir ein erstes Bild des Handhelds (rechts), das kaum größer ist als eine Memory Card und im entsprechenden Schacht der Konsole Platz findet. Das Display besitzt ein Gelenk und wird aufgeklappt, wenn das PDA im Memory-Schacht der Playstation steckt.



Praktische Tabelle: Die Köderliste am Griff des "Expert of Fishing" informiert Euch über die Vorzüge der Würmer und Blinker bei verschiedenen Wetterbedingungen.

tem Rumblepak. Ein Ruck, und der Haken hat sich gesetzt – jetzt beginnt der Kampf! Vorsichtig zieht Ihr die Leine ein und reguliert ständig den Spulwiderstand, damit Eure Beute nicht davonschwimmt oder die Leine reißt. Die "Bass Fishing"-Kämpfe sind dabei deutlich schwieriger, das anschließende Erfolgserlebnis umso intensiver. Auf dem "Expert of Fishing" zieht Ihr mit etwas Erfahrung einen Fisch nach dem anderen heraus: Die Spannung geht verloren. Habt Ihr den Fisch eingeholt, verrät Euch das Handheld das Gewicht: Mit etwas Glück findet Ihr Euch schon bald in der Highscore-Liste wieder. Beide Handhelds verfügen über Hobby- und Turniermodus. Bei letzterem habt Ihr 15 Minuten Zeit zum Angeln, die drei größten Brocken zählen. Akustisch unterscheiden sich die Fischfang-Fassungen: Der "Expert" verwirrt mit digitalem Wasserplätschern und Begrüßungsmelodie, verbraucht dafür mehr Batterien als der Kollege. "Bass Fishing" steuert sich obendrein feinfühlicher, beim Kurbeln habt Ihr genauen Einfluß auf die Tiefe des Köders. Trotzdem sind beide LCD-Handhelds eine Empfehlung wert. oe

## Angeln in der U-Bahn

**E**port-Handhelds kommen in Mode: Während LCD-Entwickler Tiger die Veröffentlichung von digitalen Baseball- und Golfschlägern vorbereitet, sind zwei ungewöhnliche Spielzeug-Angeln bereits erhältlich. Und siehe da: Auch Skeptiker lassen die Angel schon nach ein paar Minuten nicht mehr los. Am Bahnhof zu fischen und mit einem Barsch um den Rekord zu kämpfen, bringt selbst Tierschützer dem eigenwilligen Sport näher. "Bass Fishing" (schwarz) und "Expert of Fishing" (silber) laden alle Hobbyangler zum schnellen Fang in U-Bahn, Wartezimmer und Hörsaal.

hart dabei Wolken oder Sonnenschein sowie die Verschmutzung des Wassers. Auf "Expert" könnt Ihr mit einer Wettertabelle den passenden Köder aussuchen, Barschfischer stöbern in der Anleitung. Nach ein paar Auswürfen kennt Ihr Eure Lieblingsköder auswendig. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, werft Ihr mit kräftigem Schwung die Angel aus: Ein Bewegungssensor berechnet dabei die Weite. Mit der Spule holt Ihr den Köder wieder ein und haltet durch geschicktes Kurbeln den Plastikwurm oder Blinker auf der Höhe der meisten Fische. Beißt einer an, spürt Ihr den Widerstand per eingebau-

LCD-Display und Tastenbelegung sind bei den ausgefallenen Stücken bis auf wenige Details identisch. Jedes Handheld stellt drei Seen zur Verfügung, mit zwei Tasten fällt Ihr die Entscheidung und schippert mit dem Boot hinaus. Euer Sonar ortet Fischschwärme, drei bis vier Karpfen auf dem Schirm versprechen gute Erfolgschancen. Eine Wetteranzeige offen-



## Elektronische Angeln im Vergleich

	EXPERT OF FISHING	BASS FISHING
<b>Features</b>		
Wetter-tabelle	ja	nein
Schwierigkeitsgrad	mittel	hoch
Preis	30 Mark	20-30 Mark
Batterie-verbrauch	2x1,5V Mignon 2 Stunden	2x1,5V Mignon 3 Stunden
<b>Wertung</b>		
Sound	★★★★	★★
Grafik	★★★	★★
Spielspaß	★★★	★★★★



HERSTELLER: Bandai  
VERKÄUFER: 60 Mark

### Brain Drain

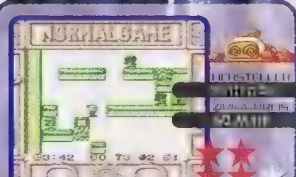
Dreht Fruchtblöcke im Kreis, bis sie das richtige Muster aufweisen: Links oben im Bildschirm erinnert Euch ein kleines Schema an Euer Ziel, im Race-Modus sucht Ihr nach der schnellsten Lösung. Die Knobelei ist zwar für kurze Zeit spannend, die Logik aber bald ausgereizt: Das Sortieren wird eintönig. Extras oder CPU-Gegner hätten das Spiel bereichert, fehlen aber in "Brain Drain".



HERSTELLER: Konami  
VERKÄUFER: 70 Mark

### Monopoly

In dieser überraschend spaßigen Brettspielumsetzung würfeln und kaufen bis zu vier Spieler um die Wette. Profis wählen eine der acht Szenarien und meistern knifflige Situationen. Das Feilschen und Verschachern gegen Ende des Spiels macht besonders viel Spaß, auch wenn das "reale" Monopoly noch lustiger ist. Leider ist es das Speichern einer Partie nicht möglich.



HERSTELLER: Namco  
VERKÄUFER: 60 Mark

### Pocket Bomberman

Hüpft durch Plattformlabyrinth, sprengt Monster in die Luft, sammelt Extrabomben und Feuerbonus: Bomberman erinnert in Größe und Sprunghalten stark an "Mario Land". Die 25 Levels sind zwar etwas wenig, stellen jedoch hohe Ansprüche an Timing und Kombinationsgabe. Nur den typischen Mehrbomber-Modus vermissen wir.

HANDELD



IHR BEKOMMT DIE NEUE  
**MAN!AC** TAGE VOR DEM  
KIOSK-START  
WAHREND DIE ANDEREN NOCH  
IM DUNKELN TAPPEN!  
**HAUS FREI** VERSTEHT SICH

## MANIAC ABO SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwei Ausgaben) für nur **AUSGABE 29,90 Mark!**

Ich will folgendermaßen bezahlen: ☐ Barzahlung ☐ per Banküberweisung ☐ gegen Rechnung

[illegible]**Kreditinstitut:**Bankleitzahl: 

--	--	--	--	--	--	--	--

Als neues Heft möchte ich Ausgabe /97 erhalten!

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift

2. Unterschrift <sup>10</sup>

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

**NACHBESTELL-SERVICE**  
Wenn ich nur nachbestellen, sage ich das  
jede Anzahl 5 Mark in Briefmarken, bar  
oder Scheck bei (inkl. Versandkosten).

**nur noch 5 Mark!**

10/85 11/85 12/85 3/86 6/86 7/86 9/86

10/86 12/86 1/87 3/87 5/87 6/87

mit  
kostenlosen  
Demo CDs  
[aus den Beständen]

Die Bestimmung der Fristen für die Bestellung kann innerhalb von schriftlich der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, 10. 86415 Mering widerrufen werden. Die Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH  
MANIAC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10  
86415 MERING



## Schwarzes Blut

**A**ls 38jähriger Splatter- und Prügel-Fan habe ich mir aufgrund einer Demo-CD, Eurem Test und Vorberichten das Playstation-Spiel "Nightmare Creatures" in der deutschen PAL-Version gekauft. Leider mußte ich feststellen, daß die rote Farbe (sprich: Blut) auf der Demo-CD noch enthalten, im fertigen Spiel aber durch schwarze Farbe ersetzt war. Bei mir persönlich sank der Spielspaß dadurch von 90% auf 40%. Auf der Spielepackung war die Altersfreigabe von "ab 18" noch fett gedruckt – lächerlich. Durch die Farbbänderung wollten Sony & Co. das Spiel anscheinend vor einer Indizierung schützen. Warum habt Ihr im Test nicht darauf aufmerksam gemacht? Dann hätte ich mir 100 Mark gespart. Genauso lächerlich ist natürlich der Vorspann von "Resident Evil DC" – da ist der "Bonanza"-Trailer ja noch spannender! Auf den Tag, an dem in Deutschland endlich Spiele von Erwachsenen für Erwachsene erscheinen, werde ich wohl ewig warten müssen. Den typischen Rennspiel- und Jump'n/Run-Müll kann ich jedenfalls nicht länger sehen. Werden denn auch andere Beat'em-Up-Abenteuer wie z.B. "Deathtrap Dungeon" von solchen Änderungen in der deutschen PAL-Version betroffen sein? Von meiner Rüge abgesehen, kann ich als älterer Spielefreak Eure Zeitschrift nur weiterempfehlen.

Wolfgang Prünte, Arnsberg

**G**ratulation zu den gestiegenen Verkaufszahlen und Eurer guten Arbeit – von der Konkurrenz hebt Ihr Euch wohlwollend ab. Deshalb interessiert mich auch Eure Meinung zu folgender Angele-

UPDATES & ERRATA

**MEIN CULPA:** Seite 127 der letzten MANIAC war leider eine Wiederholung aus der vorletzten Ausgabe. Statt dem Profil zu "Castlevania" und neuen Game-Buster-Codes prangten dort bekannte Cheats. Ein gemeiner Datendieb hatte die entsprechende Layout-Datei von unserem Server gemopst und unseren Produzenten Andreas mit einem falschen Datelnamen hinter's Licht geführt. Die richtige Seite liefern wir diesmal nach (117).

**MEIN CULPA:** Zu früh gefreut haben wir uns über Activisions Straßenschlacht "Vigilante 8": Entgegen unserer Aussage wird das Spiel in Deutschland erst Ende Juni veröffentlicht.

**MEIN CULPA:** Ein kleiner Fehler, der wohl nur Technik-Experten auffiel, schmuggelte sich in unsere Grafik zum "MIPS/Watt"-Verhältnis moderner Prozessoren (Seite 58 in der letzten Ausgabe): Statt den korrekten Herstellernamen druckten wir zweimal das Kürzel AFM ins Schaubild. Sorry.

Baretta-Automatik, die Standardwaffe für "Resident Evil"-Zombie-Jäger. Gerendert von M. Huberts auf einem Amiga 1200.



genheit: Die Demo-Version von "Nightmare Creatures" gefiel mir und meinen Freunden auf Anhieb, sie zeichnete sich durch fabelhafte Action-Elemente, erstklassige 3D-Grafik, einfache Steuerung und viel Atmosphäre aus. Im Gegensatz zur Demo-CD und dem Heft, dem diese beilag, war das fertige PAL-Spiel dann gemäß USK "ab 18 Jahren" freigegeben. Dennoch erlebte ich beim Anspielen eine Überraschung: Das Blut im Spiel war plötzlich schwarz, und da man fast nur in düsterer Umgebung agiert, kaum mehr zu erkennen. Viel Atmosphäre geht dadurch verloren – in der Demo-Version hat das Metzeln von Zombies und Werwölfen viel mehr Spaß gemacht. Es ist ärgerlich und nicht seriös, daß ein Spiel mit einem wichtigen Feature behorben wird (alle Fotos in der Fachpresse zeigen rotes Blut) und dieses dann in der Endversion nicht vorhanden ist. Ich glaube nicht, daß ich der einzige Käufer bin, der sich verschaukelt fühlt. Zumal das Spiel einer "ab 18"-Altersbeschränkung unterliegt. Warum war dann die blutrote Demo-Fassung ohne Beschränkung erhältlich?

Heinrich Große-Berg, Berlin

Die PAL-Änderung, die Kalisto/Sony ihren "Nightmare Creatures" zukommen ließ, klingt nach einem Fall von "voraussetzendem Gehorsam"; Selbstzensur, um eventuellen späteren Schaden vom Spiel abzuwenden. Vor diesem Hintergrund ist es tatsächlich nicht nachvollziehbar, wieso eine USK-Freigabe "ab 18" erfolgte. Gegenüber TV, Kino und anderen populären Medien macht die Spieleindustrie damit mal wieder zwei beherzte Schritte zurück. Profitieren werden davon wohl nur die Importeure und Umbauspezialisten...

Auch wenn wir MANIACs rotes Blut nicht unbedingt als "wichtiges Feature" ansehen, verstehen wir den Groll der volljährigen Leserschaft. Von der Farbbänderung waren wir zum Zeitpunkt des (offiziell freigegebenen) PAL-Tests nicht informiert. Sorry, daß wir Euch darüber nicht aufklären konnten.

## Keine Tips

**M**it Eurer Zeitschrift ist alles OK, doch wenn einer von uns Lesern bei Euch anruft, wird er übel behandelt: Ich wollte mich z.B. erkundigen, ob mit einem Eurer Tips etwas nicht stimmt, denn der hat bei mir nicht funktioniert. Irgendein MANIAC-Redakteur nahm meinen Anruf entgegen, aber als ich ihm mein Problem schilderte, kam von ihm nur ein gelangweiltes: "Wir sind doch hier keine Hotline". Nach einem kurzen Grüß beendete er das Gespräch.

Überlegt Euch bitte, ob Ihr wirklich angerufen werden wollt, denn schließlich habe ich Eure Telefonnummer aus dem Impressum: "Die Redaktion erreichen Sie unter...". Wäre es nicht nett, wenn Ihr zu Euren Kunden in Zukunft etwas freundlicher wärt?

Ferdinand Winter, Ravensburg

Tips am Telefon – das funktioniert nicht. Wenn wir auch nur einen Bruchteil aller hilfsbedürftigen Leser mit Cheats und Lösungen versorgen würden, bliebe kaum Zeit für Test und Recherche, und die nächste MANIAC hätte nur noch 16 Seiten. Dieser Service für hundertausende MANIAC-Fans würde unsere personellen Ressourcen überfordern.

Schriftliche Anfragen werden hingegen gelesen und an die "Last Resort"-Abteilung weitergereicht. Haben mehrere Spieler ein ähnliches Problem, setzt Olli alles in Bewegung, um für Euch eine Hilfestellung aufzutreiben. Das Telefon ist wiederum für alle anderen Anfragen und Probleme reserviert. Ein offenes Ohr finden wir für Leser, die mit unserem Heft Probleme haben oder eine lebenswichtige Info zu Spielen, Hardware und Branche brauchen.

## Eigen-kreativität

**I**ch möchte mich zur Firmenpolitik von Nintendo äußern, denn ich kann mir nicht vorstellen, daß sich deren Strategie von niedlichen Tieren und Fotos, die man sogar ausdrucken kann, in Europa durchsetzt. Die Europäer haben keinen Niedlichkeitskomplex, brauchen keine süßen "Pokemons" und wollen die kleinen Bälger auch nicht gegeneinander kämpfen lassen. Ein Fortschritt sind dagegen die Selfmade-Programme für das 64DD wie z.B. der "Talent Maker" oder der "Polygon Maker", mit denen man sich seine eigenen Charaktere erstellen kann. Das ist genau das, was ich an der Playstation vermisse: Die Möglichkeit, seine eigene Kreativität einzubringen. Spiele wie "Cool Boarders 2" und "Rage Racer", die denen man sich ein eigenes Board bzw. Logo malen kann, sind ein guter Anfang. Schließlich gibt's auch Spieler, die keinen Bock haben auf die Standard-Designs, sondern sich etwas Ausgefallenes wünschen. Mein Appell an die Spieleindustrie: Laßt uns auch mal etwas selber machen! Ich überlege mir bereits, ob ich mir nicht ein N64 und 64DD zulege, oder ob ich weiterhin mit meiner Playstation auf einem



nicht jugendfreien Snowboard abfare. Doch zur Zeit sehe ich noch keinen Kaufgrund für das N64: Der Sound ist unter jeglichem Niveau, Überhämmer wie "Golden Eye" werden in Deutschland nicht veröffentlicht und die jetzigen Spiele sind nun wirklich nicht die Revolution, die uns Nintendo versprochen hat. Alles ist auf dieser Konsole irgendwie verschwommen. Und wie soll eine vernünftige Atmosphäre entstehen, wenn aus den Boxen nur Mono-Gedudel herauskommt? Wie man an den "Resident Evil"-Spielen und "Nightmare Creatures" sieht, trägt ein effektvoller Soundtrack erheblich zur Gruselatmosphäre bei – auf dem N64 ist sowas nur auf Kosten der Grafik möglich.

Arne Klevinghaus, Homburg

Keine Lust auf "Pocket Monster"? Es überrascht uns, wie vehement sich viele Leser gegen etwas wehren, das sie noch niemals mit eigenen Augen in Aktion gesehen haben. Wenn alle Konsolen-Fans konservativ wären, würden wohl auch die letzten Innovationen aus unserer Branche verschwinden. Die "Maker"-Serie fasziniert Dich wiederum – vielleicht, weil Du mit den erwähnten Programmen bereits erste Erfahrungen mit einer neuen Art von "kreativer" Software machen konntest? Dann sollst Du aber auch "Fotos, die man sogar ausdrucken kann" nicht so mißtrauisch beäugen: Findest Du denn am Gedanken, Dein "nicht jugendfreies" Snowboard als Aufkleber zu verbreiten, keinen Gefallen?

## Ganz mein Geschmack

Was ich an Euch am meisten schätze? In Bezug auf die Spieltests benotet Ihr haargenau nach meinem Geschmack. Weiter so! Meine Fragen: – Plant Psynosis eigentlich eine Fortsetzung zu "G-Police"? – Plant Namco eine Automatenumsetzung von "Alpine Racer 2" oder eine "Rage Racer"-Fortsetzung? – Wird es das Echtzeit-Strategiespiel "Age of Empire" je auf der Playstation geben?

Thomas Widmann, Bozen

Eine Fortsetzung zu "G-Police" ist definitiv geplant, auch die hervorragende, kommerziell aber unauffällige 3D-Space-Opera "Colony Wars" soll noch in diesem Jahr das verdiente Sequel bekommen. Namco hingegen wird die meisten seiner aufwendigen Hydraulik-Spielautomaten (z.B. das von Dir erwähnte "Alpine Racer 2") voraussichtlich nicht für die Playstation umsetzen. Du wärest wahrscheinlich erstaunt, würdest Du alle neuen Namco-Arcade Maschinen kennen – massig Spiele, die nach Ansicht des Herstellers in der Heimversion aber viel von ihrem Highend-Flair verlieren würden. Auch "Alpine Racer" funktioniert bekanntlich mit Riesens-Bildschirm sowie echter Skiausrüstung statt schnödem Joypad. Last but not least wird Euch auch "Age of Empire" vorenthalten bleiben: Die Playstation-Umsetzung scheitert an den immensen RAM-Anforderungen und an der SVGA-Auflösung moderner Win95-Spiele. Außerdem stammt "AoE" aus dem Hause Microsoft – bislang hat sich der Software-Riese nicht als Sony-Lizenznehmer hervorgetan.

## Jetzt reicht's

Als Hersteller von Computer- und Videospielen ist Activision über die Aktion "Dealer against Game Piracy" sehr erfreut. Wer nicht auf den Kopf gefallen ist und sich weder strafbar machen, noch auf Spiele mit hoher Qualität verzichten will, der sollte bei den Händlern bestellen, die dieses Symbol abgebildet haben.

In der Regel arbeiten 20 bis 30 Mitarbeiter an einem Spiel, das nicht selten über mehrere Jahre hinweg produziert wird. Die Verwendung von (als Backup-CDs getarnten) Raubkopien ist vor allem unfair gegenüber den Entwicklern. Wer ein wenig mitdenkt, der wird erkennen, daß sich die Videospieldindustrie bei dem enormen wirtschaftlichen Schaden, der durch Raubkopien entsteht, fragen muß, ob sich ein Spiel überhaupt noch verkauft oder nur kopiert wird. Insbesondere die kleinen, kreativen Teams werden dadurch ausgebremst, weil sie zwar für ihre Arbeit von der Presse Lob erhalten, aber kaum noch etwas mit ihren Ideen verdienen.

Andreas Stock, Activision

## Piraterie

Sorry, daß wir einen negativen Brief verfassen müssen, aber das mit den Händlern und der Aktion DAGP ist der absolute Sch... Wir haben vor etwa einem halben Jahr ungefähr 40 Händler angeschrieben, um unsere "No Gold"-Chips an den Mann zu bringen. Tolle Aktion, allerdings haben sich die meisten Händler beklagt: "Wir brauchen das nicht, wir brauchen nur Gold-Chips, die verkaufen sich besser!" Was soll diese "Dealer against Game Piracy"-Aktion dann eigentlich? Außerdem ist es legal, eine Sicherheitskopie von einem Original zu machen, wenn man dieses besitzt. Solange die Gesetzeslücke besteht, ist die DAGP-Aktion völlig sinnlos. Richtig ist, daß sich alle Händler zusammensetzen und an einem Strang ziehen sollten: Nur noch "No Gold"-Chips (die auch mit Brücken am Chip keine Kopien abspielen). Es bringt auch nichts, Händler die mit CD-Brennern werben, rauszuwerfen, wenn sie in anderen Fachmagazinen, Gerbrauchtmärkten oder auch im Internet weiterhin werben. Sony sollte diesen Leuten ohne Umwege mit einer Anzeige drohen, wir Händler aber alle darüber nachdenken. Ich hoffe, daß dieser Brief Gehör findet.

Stephan Elström (Else's Gameshop), Cello

Fernstliche Impression von Chris Huberts.  
Hardware: Amiga 1200,  
Software: "Cinema 3D"



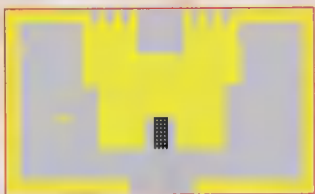
## Wußtest Du eigentlich,

daß Elum ein fanatisches Süßmaul ist? Beim Honigfüttern läßt es sich nur von einem zornigen Bienenschwarm stören.



# ACTION-ADVENTURE

"IT'S DANGEROUS TO GO ALONE..." (LEGEND OF ZELDA, 1986)



Simple Rätsel, gemeine Gegner: In Ataris "Adventure" (1980) sammelt Ihr mit Eurem quadratischen "Helden" Schlüssel und knackt damit Türen.

**W**em Rollenspiele zu monoton und zahlenlastig, Jump'n'Runs aber zu anspruchslos sind, der greift seit VCS-Zeiten zum Action-Adventure: Das Genre, ausnahmsweise nicht auf dem Heimcomputer entwickelt, sondern Konsolen & Joypad auf dem Leib geschneidert, vereint epische Rollenspiel-Story mit Hüpf-, Rätsel- und Kampfsequenzen. Für Genre-Anhänger wird das Durchstöbern der weitläufigen Fantasy-Welten nie langweilig, obwohl sich die Spielinhalte seit Warren Robinetts "Adventure" (Atari VCS) kaum verändert haben: Im finsternen Kerker wartet die Prinzessin auf einen furchtlosen Retter, böse Dämonen und Zauberer unterdrücken das einfache Volk. Während heutzutage jedes Spiel seinen Heldencharakter besitzt, vertritt Euch in den frühen "Adventure"-Kerkern lediglich ein gelber Klotz: Ähnlich einem Mauszeiger steuert Ihr den Cursor aus der Vogelperspektive und weicht bissigen Schlangen und hegewiglichen Stacheln aus. Das Schlüssel/Schloß-Prinzip der Rätsel ist schon das wesentliche Element: Per Knopfdruck klebt Ihr einen Schlüssel oder ein Juwel an Euren Cursor und



## Legend of Zelda (Nintendo, 1986)

Das ist der Stoff, aus dem Action-Adventures bestehen: Monster verjagen, Prinzessin befreien und Schätze bergen. Am Ende geht es dann dem Tyrannen Ganon an den Kragen. Selbst in modernen Abenteuern wie "Alundra" entdeckt Ihr die Einflüsse des Genre-Meilensteins, wie z.B. das Umblättern des Bildschirms, das als lokaler Rätsel- und Monster-Reset zu jedem Action-Adventure gehört. Erstmals hilft Euch ein Radar bei der Orientierung: Ein graues Oberweltschema und ein blinkender Punkt informiert Euch stets über Euren Aufenthaltsort. Die knackigen Verschieberätsel können sich in Punkto Anspruch locker mit 32-Bit-Spielen messen: Dutzende Säulen und Schalter bringen Euch zur Verzweiflung. Daß der pummelige Zipfelmützenheld Link bis heute nichts von seinem Charme verloren hat, beweist sein bevorstehendes Nintendo-64-Abenteuer "Legend of Zelda: Ocarina of Time".

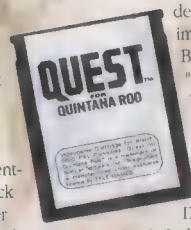
KONSOLE	NES	JAHR	1986	WERTUNG	* * * * *
BEWERTUNG	Brillantes Fantasy-Epos mit Langzeitmotivation, cleveren Rätseln und spannenden Monster-Schlachten.				



"Quest for Quintana Roo" (Sunrise, Atari 2600) legt den Schwerpunkt auf das Erforschen des riesigen Kerkerlabyrinthins

ruckelt damit zum dazugehörigen Tor. So öffnet Ihr neue Wege und kommt dem herrschenden Bösewicht immer näher. Bis zum modernen Playstation-"Alundra" blieb seitdem die Vogelperspektive die vorherrschende Ansicht im Genre: Nur einige Jump'n'Run-orientierte Action-Adventures heweisen Mut zur Seitenperspektive. Der halbherzige Vorreiter war Ataris Indiana-Jones-Umsetzung "Raiders

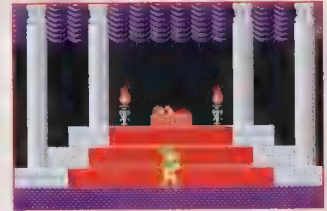
of the Lost Ark" (Atari, 1982): Mit flotten Schritten flieht Ihr vor Sandvipern, durchsucht fernöstliche Basare und laßt ordentlich die Peitsche knallen. Die Ansicht ist Euch bei all der Action jedoch nicht ganz klar: Mal überquert Ihr diagonal eine Einkaufsstraße, mal purzelt Ihr vertikal in einen Abgrund. Sunrise' "Quest for Quintana Roo" (VCS, 1983) wagt den Schritt zur reinrassigen Seitenansicht: Erstmals spielen verschiedene Ebenen eine Rolle; ein Feature, das in modernen Action-Adventures verankert ist und den Spieler durch komplizierte Architektur verwirren soll. "Quest for Quintana Roo" ist jedoch kein "Donkey Kong": Ihr erklimmt aztekische Tempel und flieht vor vergifteten Pfeilen und bissigen Monstern. Dabei liegt der Schwerpunkt beim Erforschen der Kerker, das klassische Schalterrätsel begegnet Euch nur an ausgesuchten Orten. Die Idee wurde sofort übernommen: So überraschte Namco die Fantasy-Gemeinde 1984 mit "Dragon Buster": Als tapferer



"Raiders of the Lost Ark" (1983) lockte Action-Adventure-Neulinge mit einer vielversprechenden Indiana-Jones-Lizenz



Atari versprach vier "Swordquest"-Folgen (hier "Earthworld", 1982). Der letzte Teil des erschien jedoch nie.



Die Welt von "The Adventures of Link" (NES, 1987) durchwandert Ihr aus Vogel- und Seitenperspektive

"Space War", das erste Computerspiel, entsteht 1962 am Massachusetts Institute of Technology (MIT)

Nolan Bushnell veröffentlicht schreibt "Pong", den "Computer Space"-Automaten, das erste kommerziell vermarktete Videospiel

Nolan Bushnell veröffentlicht schreibt "Pong", den "Computer Space"-Automaten, das erste kommerziell vermarktete Videospiel

Das Atari VCS erscheint

Das Mattel Intellivision erscheint

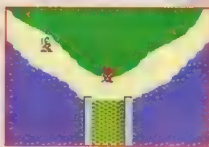


## Wonderboy in Monsterland (Sega, 1988)

Für Wonderboy war der Schritt zum Action-Adventure nicht weit: Sega erweiterte das vorbildliche Jump'n'Run um eine Handvoll Waffen, Rüstungen, Rätsel sowie Herzcontainer – und schon klebten Abenteurer am Joypad wie Monsterschleim an der Klinge. Die flotte Mischung aus Hüpfsequenzen, Monsterschlachten und mittelalterlichem Shopping führte Jump'n'Run-Fans behutsam ins Genre ein – ein geschickter Schachzug von Sega. Der exzellente Nachfolger "Wonderboy in Dragon's Trap" mit seinen witzigen Monsterverkleidungen erschien für Master System, Game Gear und PC-Engine. Später gab es noch ein 16-Bit-Update, bis die Serie mangels kommerziellen Erfolges leider auf Eis gelegt wurde. Im Gegensatz zu seinem Genre-Kollegen Link schaffte der muntere Sega-Jüngling nicht den Sprung auf 32- oder 64-Bit-Plattformen – in unserer Erinnerung lebt er jedoch weiter.

**KONSOLE** Master System **JAHR** 1988 **WERTUNG** \* \* \* \*

**BEMERKUNG** Wonderboy's Ausflug ins Action-Adventure-Genre ist rundum gelungen: Ein Jump'n'Run für Abenteurer!



Die PC-Engine-Version von "Ys - The Vanished Omens" verwöhnt mit herrlichen Fantasy-Melodien von CD

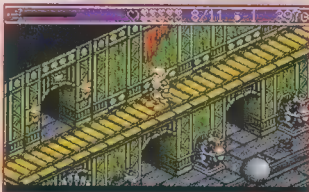
Drachenkämpfer macht Ihr Euch zum sagenumwobenen Echsenberg auf, um den Feuerspeer zu erlegen. Die Schwertsteckerei besaß sogar eine Levelkarte, auf der Ihr über Wald und Flur reist und Bergen betretet. Im selben Jahr erschien auch Namcos "Return of Ishtar", ein Dungeonabenteuer für zwei Spieler. Beide Spiele besaßen mit Energieleiste und erspielbaren Waffen bereits Action-Adventure-Elemente, legten den Schwerpunkt jedoch auf die Monsterjagd. Zwei Jahre später erblickte erstmals Kultfigur Link das Licht des Bildschirms: In "Legend of Zelda" (NES, 1986) steuert Ihr den Jüngling aus der Vogelperspektive durch die riesige Welt von Hyrule: das Spiel besaß bereits einen Radar und informierte Euch stets über Euren Standort

im weitläufigen Terrain. Der Erfolg von Link ebnete Action-Adventures den Weg: Schon ein Jahr später hüpfte Link durch sein nächstes Abenteuer. "Adventures of Link" erschien als goldenes Modul und mischt erstmals Vogelperspektive und Seitenansicht: Von oben steuert Ihr Link auf der Oberwelt durch düstere Wälder, unheimliche Friedhöfe und verzwickte Gebirge. Betretet Ihr einen Tempel oder fallen Euch Monster an, wird in Jump'n'Run-Sequenzen umge-

blendet. Die Oberwelt dient dabei nicht nur als Verbindung der Levels: Auch auf der Karte könnt Ihr Gegenstände (z.B. einen Hammer) benutzen, um Felsbrocken aus dem Weg zu räumen oder den Eingang zu neuen Welten öffnen.

Konami ging mit "Goemon" (MSX 2, 1987) einen ähnlichen Weg und kombinierte Passanten-Plausch und Shopping aus der Vogelperspektive mit Hüpfspiel-Sequenzen: Bis heute erschienen Versionen für NES, Super Nintendo, Game Boy, Playstation und Nintendo 64. Master-System-Ritter kämpften sich derweil durch die mittelalterliche Welt des Japan-Klassikers "Ys – The Vanished Omens". Auch Sega selbst war nicht untätig und kontierte mit der Action-Adventure-Version ihres "Wonderboy"-Hüpfspiels. Im "Monsterland" (Master System, 1988) springt Ihr durch Wald- und Lavalandchaften und dürft nach rechts und links zu jedem beliebigen Ort zurückkehren – Einbahnstraßen, nein danke!

Für erledigte Schnecken oder Echsen kassiert Ihr Gold, das Ihr im Laden in Equipment investiert. Mit den 16-Bitern öffneten sich den Abenteuerhelden neue Dimensionen: "Zelda 3" (Super Nintendo, 1991) forderte mit kompliziertem Mehrebenen-Design das räumliche Denken des Spielers. Segas "Landstalker" für Mega Drive zieht Euch ein Jahr später mit der isometrischen Perspektive mitten ins Fantasy-Universum. Westwoods einzige 16-Bit-Konsolenentwicklung "Young Merlin" (1993) war eher für das junge Publikum bestimmt. Enix und Square setzen bis heute mit den exzellenten Titeln "Illusion of Time" (1993) und "Secret of Evermore" (1995) Maßstäbe.



Dreidimensionale Dungeons dank isometrischer Perspektive: "Landstalker" für das Mega Drive (Sega, 1992).

Auch auf Handhelds erschienen vereinzelt Action-Adventures. Das zeitaufwendige Genre konnte sich jedoch in der mobilen Spielwelt nicht durchsetzen: Nintendo's "Legend of Zelda: Link's Awakening" (Game Boy, siehe Bild unten) verwöhnt zwar mit hervorragender Spielbarkeit und einer spannenden Story – vielen Fans war es jedoch zu mühselig, sich durch die Handlungsssequenzen mit drei bis vier Worten pro Textkasten zu klicken. Squares vorbildliches "Final Fantasy Adventure" erschien leider nur in Japan und den USA. "Wonderboy" versuchte erste Schritte auf dem Game Gear mit seinem kunterbunten Maskenball in "Wonderboy in Dragon's Trap". Statt mächtiger Rüstungen erspielt Ihr Verkleidungen: Mit dem Drachengewand speit Ihr zum Beispiel Feuer und hüpfte über hohe Felsen.



Leider nur vier Worte pro Textkasten: "Zelda" für den Game Boy.

## IN MEMORIAM



## Secret of Mana (Square, 1994)

Squares Jagd nach dem Mana-Samen schockt die Genre-Konkurrenz: Via Mehrspieler-Adapter nehmen bis zu drei Helden am Abenteuer teil. Spielt Ihr allein, folgen Euch die Kollegen automatisch auf Schritt und Tritt. Action-Fechtereien mit bildschirmfüllenden Level-Wächern, rauschende Mode-7-Flüge in den

Sonnenuntergang und Gags in deutscher Sprache lassen keine Wünsche offen: Square hat sich die "It's a MANIAC"-Empfehlung redlich verdient (MANIAC 12/94). Hinzu kommt die ausgefallene, geniale Benutzeroberfläche: Statt in einem Menü umzublenzen, laßt Ihr per Knopfdruck Rüstungen, Waffen und Heilkräuter um Eure Helden rotieren: Greift Euch einfach das passende Objekt heraus.

**KONSOLE** Super NES **JAHR** 1994 **WERTUNG** \* \* \* \* \*

**BEMERKUNG** Liebevolle Animationen und verschlungene Story: Bis zu drei Spieler reiten Witz und reiten auf Drachen.



Warren Robinett entwickelt das erste Action-Adventure für den Atari "Adventure".



Das NES erscheint in Japan.



Das NES erscheint in Japan.



Das NES erscheint in Japan.

Das NES erscheint in Japan.



Das NES erscheint in Japan.

Das NES erscheint in Japan.



Das NES erscheint in Japan.

Das NES erscheint in Japan.



Das NES erscheint in Japan.

Das NES erscheint in Japan.



Das NES erscheint in Japan.

Das NES erscheint in Japan.



Das NES erscheint in Japan.

Das NES erscheint in Japan.



Das NES erscheint in Japan.

Das NES erscheint in Japan.



Das NES erscheint in Japan.

Das NES erscheint in Japan.



Das NES erscheint in Japan.

Das NES erscheint in Japan.



Das NES erscheint in Japan.

Das NES erscheint in Japan.



Das NES erscheint in Japan.

Das NES erscheint in Japan.



Das NES erscheint in Japan.

Das NES erscheint in Japan.



Das NES erscheint in Japan.

Das NES erscheint in Japan.



Das NES erscheint in Japan.

Das NES erscheint in Japan.



Das NES erscheint in Japan.

Das NES erscheint in Japan.



Das NES erscheint in Japan.





Die Spieleflaute im ersten Quartal hat nicht nur die Hersteller erfaßt, auch bei den Kleinanzeigen herrscht Ebbe – so wenig wie diesen Monat sind schon lange nicht mehr eingetrudelt. Zum Glück stehen uns zu Ostern einige Highlights wie zum Beispiel die Import-Version von "Tekken 3" ins Haus. Im übrigen ist es zwar verständlich, daß Ihr in Eure Anzeigen so viel Text wie möglich reinstopfen wollt, laßt aber trotzdem für Leerzeichen Kästchen frei. Ansonsten sind die Texte kaum entzifferbar und es schleichen sich Fehler ein. Ever Ulrich!

## SUCHE

### NINTENDO

Suche Mitglieder für unseren **N64-Club**. Monatliches Heft, Geschenk, Cheat-Service und vieles mehr... Infos gegen frankierten Rückumschlag bei: Andreas Zischler, Angerhöhe 5, 95497 Goldkronach

Suche dringend Goldeneye. Tausche gegen Blast Corps, Extreme-G, Wave Race, Mario64, Lylat Wars mit Rumble Pak, auch 2:1 (vielleicht auch 3:1). Tel. 039833/20242 (Marian, Mo-Fr ab 14 Uhr)

Achtung! Suche **N64 + Sony PSX** mit Spielen. Suche auch Neuheiten + Konsolen + Sammlungen + Zubehör für SNES, NES, GB, Saturn + MD. Tel. 0641/970424

Suche **Final Fantasy2 (us)** für SNES und andere US-Rollenspiele und für Game Boy Final Fantasy3. Biete gut! Tel. 08033/1221 (Kai Güttler, ab 15 Uhr)

Suche dringend Goldeneye. Tausche gegen Blast Corps, Extreme-G, Wave Race, Mario64, Lylat Wars mit Rumble Pak, auch 2:1 (vielleicht auch 3:1). Tel. 039833/20242 (Marian, Mo-Fr ab 14 Uhr)

### PLAYSTATION

Suche **Tauschpartner** für Playstation und N64 PAL-Spiele! Habe und suche ständig aktuelle PAL-Spiele. Tausche ständig! Tel. 07354/1487 (Stefan, ab 17 Uhr)

Suche Spiele für Sony Playstation + N64, auch Sammlungen mit Konsole. Suche auch Turbo Duo oder SNES (US-Version). Tel. 04774/991104 (Rainer)

Suche **Sony PSX** mit Spielen. Suche auch Konsolen + Sammlungen + Neuheiten für N64, SNES, NES, GB usw. Suche ganz besonders für SNES: Super Bomberman4. Bitte meldet Euch. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

**Kaufe:** A-Train (PAL) deutsch, Baller games + Knobel games. Zahle Höchstpreise. Peter Wenzel, Bahnhofstr. 1, 38364 Schöningen

Suche **umgebaute PSX** + 2 Pads + Memory Card bis 180 DM. Tausche N64-Spiele: Habe Turok, Bomberman, Pilotwings, Mario. Suche auch Soundtracks oder tausche gegen Turok-Soundtrack. Tel. 06031/680548 (ab 17 Uhr)

Verkaufe Bomberman64 (jap) für 100 DM und Super Mario64 für 50 DM. PSX: Tomb Raider 30 DM. Formel1 50 DM, Crash Bandicoot (us) 100 DM, Alundra (us) 120 DM. Martina Berenz, Waidmannstr. 6, 89233 Neu-Ulm

Verkaufe, tausche, kaufe Spiele und Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Habe noch Spiele für Oldie-Konsolen, z.B. PC-Engine, Atari usw. Tel. 089/1403732

Suche **Import-Spiele** für Nintendo64, z.B. Top Gear Rally usw. Suche auch Spiele für Atari Jaguar. Tel. 0761/8098282

Suche für Ego-Shooter (Playstation) die passenden Mpegcodes. Gunia, Kursdorfer Weg 2, 04205 Leipzig

**SNES-Spiele** nur komplett mit Anleitung + Verpackung, nur PAL-Versionen. Verk. Spiele für Game Gear 18 DM, NES für 15 DM. Bei SNES auch ganze Sammlungen anbieten. Tel./Fax. 02841/44125 (Marianne)

Suche Nintendo64 und PSX-Konsolle mit oder ohne Spiele, aber auch einzelne Spiele, alle Neuheiten wie z.B. Monopoly, GTA, Cool Boarders2, Power Soccer2, Nagano Olympics98 usw. Tel. 030/4032714 (Andi, 18-22 Uhr)

## VERKAUFE

### NINTENDO

**Nintendo64:** Star Wars: Shadows of the Empire für ca. 100 DM, tausche auch gegen Super Mario Allstars für das Super-NES. Frank Meyer, Ahornallee 2, 02708 Löbau

**SNES mit 19 Spielen**, darunter: Starwing, Super Mario Kart, Super Mario Paint mit Maus, Super Game Boy mit 2 Spielen. Alles in Top-Zustand für 540 DM. Alle Spiele auch einzeln verkäuflich. Stephan Radlinger, Stefan-Meier-Str. 102, 79104 Freiburg.

**N64-Spiele:** Blastdozer (jap) 80 DM, Pilotwings (us) 70 DM, Yoshi's Story (jap) 120 DM, Bomberman (jap) 80 DM. Tel. 06731/45790

**SNES-Spiele PAL:** Lufia, Terranigma, Humans, Secret of Evermore, Illusion of Time, Mystic Quest, Breath of Fire2, Equinox, Lagoon, Young Merlin, Shadowrun usw., 17 Spiele für 550 DM oder einzeln. Tel. 07364/6594

Verkaufe japanisches N64 mit Controller. Preis nach Vereinbarung. Tel. 02131/949066

**N64 Multinorm** us/jp/dt + RGB-Umbau + Stromwandler + 11 Spiele wie z.B. Yoshi's Story (jp), Mario Kart (jp) usw. für 600 DM inklusive Porto + Verpackung. Tel. 02644/1376 (Markus, ab 18 Uhr)

Ich verkaufe Wave Race für 80 DM und Blast Corps für 100 DM und Goldeneye für 110 DM. Alle Spiele gut erhalten. Tel. 04181/34489

**Multinorm-SNES** + Actraiser2 (us) + Super Protobooter (D) + RGB-Kabel für 100 DM, tausche auch gegen Goldeneye oder Blast Corps. Tel. 0177/4036910

Super Mario64 für Nintendo64 für 60 DM, verkaufe auch Game Boy + Portable Carry All + Tetris + Verbindungskabel für 50 DM. Suche Memory Card für N64 für 20 DM. Tel. 05522/74290 (Harun)

**SNES + 2 Joypads** und 11 Spielen wie: F1996, Lemmings2, Jurassic Park und viele andere für nur 200 DM VHB (alles ohne Verpackung). Tel. 04638/898619 (David, ab 17 Uhr)

Verkaufe **N64** + 11 Joypads + Cruisin USA + Starfox + Mario + Mario Kart + Turok + Diddy Kong usw. Tel. 0991/4306 (Stefan)

Verkaufe **N64** mit 1 Pad, 1 Padvorlängerung, 1 Memory Card, 1 Rumble Pack, 5 Spiele (Fifa98, Super Mario, Mario Kart, Diddy Kong Racing, Lamborghini64). NP 1040 DM, VB 550 DM. Tel. 030/9359153 (Alex)

**N64-Konsolle** (dt.), 2. Pad (schwarz), Memory Card, Spiele: Turok, Star Wars, Super Mario, Pilotwings, Super Mario Kart, alles ca. 1/2 Jahr alt, FP: 700 DM, nur komplett! Tel. 07665/3424

Wizardry5, Drakkhen, Might & Magic2, Populous, Syndicate, Lord of Darkness, Donkey Kong Country, Megaman X, alle für SNES. Preis VHS. 200 Spielezeitungen 199 DM. Tel. 07143/28211 (ab 13 Uhr)

**N64 + 3 Pads** + S-VHS-Kabel + 5 Spiele (Mario, Wave Race, ISS, Goldeneye, Lylat Wars + Rumble Pack), alles PAL, noch Garantie, Top-Zustand für 699 DM inkl. Versand. Tel. 030/2423695 (Matthias)

**N64-Spiele:** Mario Kart 45 DM, Lylat Wars 50 DM, Diddy Kong Racing 55 DM. Tel. 0761/891038

**Verkaufe für N64:** Extreme-G, F1998, Shadows of the Empire, Super Mario Kart64, Für PS: Nagano98, F1998, MDK, V-Rally, Suche für N64: Nagano98, Mace... und für PS: Bushido Blade, Alundra... Preis VB. Tel. 0551/68364 (ab 17 Uhr)

**N64 (ohne Verpackung)** + 2 Joypads (schwarz/grau), Super Mario64, Lylat Wars, Prügelspiel (alles nageleu), Wave Race (ohne Verpackung) und als Bonus PSX-Demo-CDs + Zeitschriften für 599 DM (neu 800 DM)! Tel. 039267/9180 (Christof)

### EXOTEN

Suche **Neo Geo** (mögl. Modul) + 2 Boards, Aof2, R. Army, NAM75, 3 CountB., Sidek.2, Samurai Shodown2, Fatal Fury Special, M. Nat. Tausch gegen MB-Vectrex + 5 Cass. (ohne VP + Anl.) + ca. 200 DM. Keine Anrufe. Andreas Ulz, Ostendstr. 27, 74193 Schwaigern

Suche **Sega Nomad** und Lynx1 oder Lynx2-Konsolle. Suche folgende Games: Shanghai, Rampart, Stun Runner (alle Lynx). Tel. 02355/400119 (Falko). E-Mail: 5760270@skyper.de (nur 80 Zeichen)

### OLDIES

Suche diverse **Automatenplatten:** Rock'n Rope, Gyruss, Lady Bug, Donkey Kong, Pac-Man, Tutankham, Donkey Kong3, Mario Bros., Jr. Pac-Man, Carnival, Twin Cobra, Jungle King, Pepper2, Time Pilot2. Tel. 089/6902988

### SONSTIGES

Tausche, kaufe und verkaufe jp/us N64-Spiele, kein PAL. Auch ganze Konsolenbestände. Verkaufe für PS Pro Wrestling, Fade to Black, Tomb Raider, RE1, Alien, NHL für 50 DM pro Stück, zusammen 240 DM. Tel. 0177/5035711

Suche **guterhaltene Playstation** oder **N64** mit Spielen sowie Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy, Saturn, Game Gear, NES mit Spielen! Kaufe auch Spiele und Zubehör einzeln. Ruft an oder faxt! Tel./Fax. 05658/924962

Obwohl Gameboy, Lynx und Game Gear weit überlegen, wurde Segas 16-Bit-Handheld Nomad nie offiziell in Europa vertrieben. Dank Mega-Drive-Kompatibilität stand bereits zur Veröffentlichung 1995 eine gewaltige Software-Bibliothek zur Verfügung. Zusätzlich besitzt der Nomad Anschlüsse für Fernseher, Netzteil und ein zweites Joypad. In den USA hielt sich der Erfolg in Grenzen – nicht zuletzt deshalb, weil das hervorragende LCD-Display einen Sechspack Batterien in drei Stunden verschlang. Außerdem war der Preis knapp doppelt so hoch wie der des Mega Drive – für die meisten US-Spielefans zu teuer.





Super-Spiele, Super-Preise: Mario64 60 DM, Turok 70 DM, Wave Race64 65 DM, Prügelspiel 75 DM, Extreme-G 100 DM. Suche Goldeneye, Warcraft2 (PS), Blast Corps. Versand per NN!  
Tel. 08421/6360 (Tobias, ab 17 Uhr)

## SEGA

**Saturn PAL** - dt, jp und US-CDs abspielbar - mit 1 analogen & 1 normalen Pad, RF-Unit, 11 Spiele wie Dead or Alive, F. Vipers, Sega Rally, Nights, Tomb Raider usw.  
Tel. 0231/513581  
(Maurice, 15-20 Uhr)

**Wow! Verkaufe 19 Top Saturn- und PS-Spiele**, z.B. VF2, Holy Ark, Dragon Force, Prügelspiele, Iron Storm (us), Vandal Hearts, Persona (us) + Virtua Stick + 2 Pads + 6-Player-Ad. + Gamebuster, alles 1A. Tel. 07251/61257

Phantasy Star2 + Karte + Hintbook auch 3 und 4; Shining in the Darkness, Shining Force, Splatterhouse2 (Namcot), Aladdin, Royal Rumble, Beavis & Butthead, MD + 2 Joypads ab 20 DM. Auch Anime!  
Tel. 06322/981833  
(Johann, ab 16 Uhr)

**Billiges gebrauchtes Saturn-Startset**: Konsole + 2 Pads + Analog-Pad, Nights, Destruction Derby, Madden98, Mystaria, WS6, Game Buster + Extreme-G für N64. Knahtart kalkuliert weil ich für alles zusammen nur sagenhafte 550 DM.  
Tel. 0172/6231590

**Verkaufe, tausche, kaufe Spiele + Konsolen** für Sega Saturn, Nintendo64 und Super Nintendo. Suche Importe für Saturn, Sega Saturn Konsole für 100 DM zu verkaufen. Tel/Fax: 05561/982042  
(Thomas, ab 16 Uhr)

## PLAYSTATION

Baphomets Fluch2 80 DM, Resident Evil 50 DM, Time Crisis + Gun 110 DM, Die Stadt der verlorenen Kinder 50 DM, Lone Soldier 40 DM, Fita98 70 DM, Toshinden2 (jp) 40 DM, DD2 (us) 40 DM, Playstation + Umbau + RGB 300 DM.  
Tel. 089/54662716

**Achtung! Verkaufe blaue Entwicklerplaystation**, spielt alle CDs ab. Sehr gute Verarbeitung, mit zusätzlichem S-VHS-Anschluss, Top-Bild, gegen Gebot.  
Tel. 06145/32302

**Resident Evil2** (85 DM), Gran Turismo (jp, 90 DM), Final Fantasy Tactics (us, 85 DM), Tekken3 (jp, 105 DM), Final Fantasy7 (us, 70 DM), Alien Trilogy (us, 25 DM), Toshinden1+2 (jp, je 25 DM).  
Tel. 02064/12201

**PS-Spiele**: X-Com2 40 DM, Suikoden 30 DM, Tekken2 40 DM, DAS-Rollenspiel: Basis-Box 30 DM, 2 Erweiterungsboxen 30-50 DM, Lexikon über Abenteuer 70 DM und ein Waffenbuch 20 DM.  
Tel. 07145/7696

**Verkaufe japanische Sammlerstücke** wie Pferderennen, Hochseesfischen, Adventures, Multimedia etc. Liste unter Tel. 0931/3535300 oder Fax: 0931/3535302

**Spiele zu verkaufen**: Tekken2, Spider, Crash Bandicoot1, Coolboarders1, Total NBA97, Wipeout2097, Pandemonium1, Oddworld, Command & Conquer1, Gunship, Worms1, Hercules, Wing Commander3+4, Broken Sword1 (50 bis 60 DM).  
Tel. 06221/168685

**Crash Bandicoot2** (75 DM), Disruptor 40 DM, zusammen 100 DM, wie neu.  
Tel. 02602/8733

**50 DM**: Croc, Transport Tycoon, A-Train, Harcore4x4; **40 DM**: Pandemonium, Destr. Derby2, Jumping Flash2, Bust-a-Move2, True Pinball; **30 DM**: Magic Carpet, Rayman, Mickey Mouse, jeweils inkl. Porto, alle 12 Spiele 399 DM.  
Tel. 0172/8870623

**Verkaufe für Playstation**: Tunnel B1 (PAL) 30 DM, NHL97 (us) 25 DM, Williams Arcade's Greatest Hits (us) 25 DM, zusammen 70 DM.  
Tel. 08233/92303

**Baphomets Fluch2 + Risiko** je 50 DM, Memory Card 20 DM.  
Tel. 05631/4696 (Diana)

**Tekken und Worms** je 30 DM, Porsche Challenge und Crash Bandicoot je 40 DM, alles PAL. Verkaufe PC Games von 10/95 bis 01/97 für 30 DM.  
Tel. 07042/979159 (ab 16 Uhr)

**Verkaufe und tausche Warhawk**, 3D-Lemmings, Shooter, Battle Arena Toshinden2, X-Com, D. Ridge Racer, Wing Com.3, C&C je 50 DM. Udo Klein, Blumenstr. 20, 52531 Übach-Palenberg

**Verkaufe**: Resident Evil2 (us), Star Wars: Masters of Teräs Käsi (us), Raytracers, Bugriders, Cyberbots, Tomb Raider2 (us), Final Fantasy Tactics, Alundra, Formel1 '97, Bomberman World, Gex, Bushido Blade.  
Tel. 0251/212846

**WCW vs. the World** für PSX, SimCity2000 (+ Memory Card für 80 DM) für je 60 DM. Formel1 für 45 DM (alle Top-Zustand).  
Tel. 03725/91246

**Verkaufe Playstation mit 5 Spielen** (z.B. V-Rally, ISS Pro) und 2 Controllern. Verkaufe auch SNES mit 11 Spielen, 11 Controllern und Super Game Boy. Verkaufe beides sehr günstig.  
Tel. 07154/23451

**PS-Spiele**: Final Fantasy7 mit Komplettlösung 100 DM, NHL98 60 DM.  
Tel. 07145/7696

**Playstation** (4 Monate alt) mit 1 Pad + 3 Spielen: Formel1 '97, Tomb Raider2, Face Off + Memory Card (alle Levels von TR2) 550 DM.  
Tel. 02620/950507 (ab 18 Uhr)

**Umstände halber abzugeben** Sega Saturn + Adapter + 6 Top-Spiele und Sony PSX + Memory Card + 3 Spiele (z.B. Castlevania). Preise sind Verhandlungssache.  
Tel. 09443/905705 (Sebastian)

**Biohazard DC 80 DM**, Biohazard2 100 DM, Res. Evil DC (us) 80 DM, Resident Evil2 (us) 100 DM Saturn: Biohazard 80 DM.  
Tel. 0177/3238772

**Verkaufe**: Soul Blade, Warcraft2 für je 40-50 DM, Castlevania für 50 DM, Suikoden für 30 DM, Baphomets Fluch2 für 45 DM. Suche außerdem: Tomb Raider2.  
Telefon: 035201/70869 (Hannes)

**Die Spezialität des 16-Bit-Systems** Neo Geo sind spielerisch ausgefeilte 2D-Projekte, die ihre 32-Bit-Entwickler meist in den Schatten stellen. 1990 erschien die Heimausgabe mit zur Spielhalle identischer Technik, war jedoch wegen der mehrere hundert Mark teuren Spielmodule nur ein Fall für zahlungskräftige Intensiv-Gambler. Erst 1994 veröffentlichte SNK das Neo Geo CD (Bild) mit eingebautem, aber durch Single-Speed-Technik langsamem CD-Laufwerk und machte es damit für die breite Masse erschwinglich - zu spät!

**Verkaufe und tausche** Tomb Raider2, Myst, The Need for Speed, Iron & Blood, Cyberia, Adidas Power Soccer, Blood Omen - Legacy of Cain, SimCity2000 je 60 DM. Udo Klein, Blumenstr. 20, 52531 Übach-Palenberg

**Verkaufe PSX-Spiele**: Crash Bandicoot2 60 DM, V-Rally 50 DM, Vergessene Welt 50 DM und Nascar98 60 DM.  
Tel. 0172/8769672 (Maik, ab 16 Uhr)

**Verkaufe!** Resident Evil, Final Fantasy7, F1 '97, Adidas Power Soccer, ISS Pro, Soul Blade, NHL98, Alien Trilogy, alles PAL, alle Games nur 200 DM.  
Tel. 02803/800983 (ab 15 Uhr)

**Toshinden3**, Darius Gaiden, Croc, Tomb Raider2, Neo, Frogger, NHL98, Grand Theft Auto, Jet Moto2, Rosco McQueen. Komplettliste von: Mario Schikos, Mariahilfstr. 161/50, A-1150 Wien

**PSX + 2 Pads + MadCatz Lenkrad** + Memory Card + Scart-Kabel + Rapid Racer + Ego-Shooter + Formel1 + Crash Bandicoot1 + Magazine inkl. Demo-CDs, komplett im Top-Zustand 599,99 DM.  
Tel. 0791/55347

**Spiele**: Prügelspiel, Street Fighter Alpha, 2Xtreme, Blazing Dragon, Casper (alle Spiele 50-60 DM). Special: Tomb Raider1 mit offiziellem Komplettlösungsbuch 80 DM.  
Tel. 06221/168685 (Chris)

**PSX-Games**: Porsche Challenge 50 DM, Fighting Force (neu) 60 DM, Baphomets Fluch + Lösung 50 DM, Destruction Derby2 + Lösung 50 DM, neues MadCatz-Lenkrad + Pedale für 75 DM, auf Anfrage auch Zeitschriften.  
Tel. 039267/9180

**PSX mit 10 Spielen**, z.B. Command & Conquer1+2, Warcraft2, Memory Card, 2 Pads und 9 Demo-CDs für 800 DM.  
Tel. 035843/20510

## EXOTEN

**Verkaufe Neo Geo 50/60 Hz** + 2 Joypads + Memory Card + 1 Modul für 650 DM VHB. Suche für SNES R-Type3, F-Zero, RnR Racing, Rendering Ranger, Biometal, alle us/jp. Außerdem CDX Adapter + 6-Button-Pad für MD.  
Tel. 089/57969370 (Chris)

**Aufpassen! Neo Geo CD** + 2 Pads + 5 Spiele VHB 550 DM, 3DO + 5 Spiele VHB 250 DM, Jaguar + 2 Pads + 3 Spiele VHB 70 DM, Virtual Boy + 2 Spiele VHB 190 DM, verkaufe auch ständig neue und alte Spiele für PSX (NTSC + PAL), Saturn, SNES und Nintendo64 (NTSC).  
Tel. 04941/63794 (ab 20 Uhr)

**3DO, Jaguar, Mega Drive/32X/CD**, Master System, Saturn, PSX, SNES, NES, CBS, Intellivision, Atari ST, Spiele und Zubehör zu verkaufen. Suche Mega CD1.  
Tel./Fax: 030/6258637

**Ca. 35 PC-Engine Hu-Cards** us/jp, Top-Titel z.B. Bonk2, Galaga88, Gunhed, Nectaris, Außerdem Final Fantasy3 Game Boy für 150 DM, Lynx + Netzeitl + 4 Games, z.B. Blue Lightning für 250 DM.  
Tel. 0521/1368166

## OLDIES

**Verkaufe und tausche** Playstation, N64 und Game-Boy-Spiele ab 35 DM, wie z.B. Hercules, Fifta98, Final Fantasy7, Baphomets Fluch2, Maximum Force, Ego-Shooter, Monopoly, Risiko usw.  
Tel. 030/4032714

**Vectrex mit Originalverpackung**, Anleitung, 2 Overlays, Spiele für 250 DM VHB! Spiele ab 5 DM für fast alle Systeme!  
Tel. 0781/1664 (Daniel)

## SONSTIGES

**FF7-Spieler aufgepaßt!** Verkaufe vollständigen Speicher (alle Substanzen, Limits, 2 Gold-Chocobos, einfach alles)! Ruby-Emerald Weapons, kein Problem! Für 15 DM bei: Oli Krätzschmar, Radaustr. 5d, 86199 Augsburg

## PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

**Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MANIACS den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik**

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

**SUCHE:** ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO & EXOTEN ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE:									
<input type="checkbox"/> Nintendo	<input type="checkbox"/> Sega	<input type="checkbox"/> Playstation	<input type="checkbox"/> 3DO & EXOTEN	<input type="checkbox"/> Oldies & Klassiker	<input type="checkbox"/> Sonstiges	Private Klein-anzeige:			
						Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!			
						5,50 DM in Briefmarken beilegen.			
						Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.			

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Ort

Datum

Unterschrift

Bitte beachten bei allen Kauf- oder Verkaufsangeboten folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Drogen, Waffen, Pornographie, Rassistik, Hetze, Verleumdungen, Beleidigungen, etc. abzielen.

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME?  
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG  
• MANIAC-KNOW-HOW •  
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**

## Spaß am Mogeln

**W**enn Bösewichte und Mechbosse selbst unter eisernem Dauerfeuer nicht kapitulieren, greifen Videospieler zur Geheimwaffe: Mit dem "Game Buster" (90 Mark) und den Codes aus der MANIAC verpaßt Ihr Eurem Helden unbegrenzt Energie, Zeit oder Munition. Das Prinzip ist einfach: Der Mogel-Code besteht aus einer achtstelligen Speicheradresse und einer vierstelligen Zahl (z.B. "801FCBED-0063"), die der Game Buster laufend in den Speicher schreibt. So bleibt Eure Lebenszahl auch nach dem Ableben immer auf dem gleichen Stand.

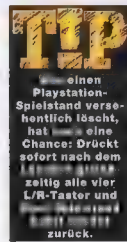
Während N64-Besitzer auf Codes in der Fachpresse angewiesen sind (die Chipkarten werden voraussichtlich nicht erscheinen), können Saturn- und Playstation-Besitzer eigene Codes erstellen: Hierfür benötigt Ihr einen normalen PC sowie Dataflashes "Comms Link Pro"-Steckkarte (Bild oben, 90 Mark). Die Installation ist in fünf Minuten erledigt: PC aufschrauben, Karte in einen freien Slot stecken und PC wieder zuschrauben – fertig! Das mitgelieferte Kabel verbindet PC mit Game Buster und schon steht der Spiele-Manipulation nichts mehr im Weg.

Der erste Schritt ist das Erstellen eigener Mogel-Codes. Wer bereits ein "Action Replay" für Mega Drive oder Super Nintendo besitzt, kennt die Prozedur: Ihr zockt Euer Lieblingsspiel kurz an, bis die Leben, der Energiebalken oder ähnliches auf dem Bildschirm erscheint. Über die mitgelieferte PC-Software beginnt Ihr mit der Suche: Via Tastendruck hält das Spiel eine Minute inne, und der PC "merkt" sich den kompletten Playstation-Speicher. Anschließend spielt Ihr weiter und startet die Suche bei jeder Veränderung der Lebenszahl erneut. Hierbei könnt Ihr nur angeben, ob sich die Zahl vergrößert oder verkleinert hat, eine genaue Eingabe wie beim 16 Bit-"Action Replay" ist nicht möglich. Der PC ver-

	Nintendo64	Playstation	Saturn
<b>selbst Codes erstellen</b>	Nicht möglich	Über Comms Link Pro für PC (90 Mark)	Über Comms Link Pro für PC (90 Mark)
<b>Speicher- &amp; Spielstand-editor</b>	Nicht möglich	Über Comms Link Pro für PC (90 Mark)	Über Comms Link Pro für PC (90 Mark)
<b>(De-) Aktivieren von Codes im Spiel</b>	Über Schalter am Modul	Über Schalter am Modul	Nicht möglich

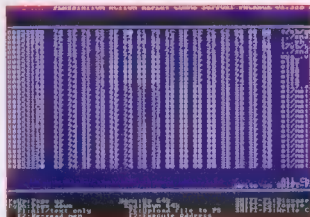
gleicht die Speicherinhalte und filtert alle relevanten Speicheradressen heraus. Nach mehreren Durchgängen bleiben drei bis vier Codes übrig, die Ihr ausprobiert und so den richtigen ermittelt.

Wenn unbegrenzte Leben zu langweilig sind, übernimmt diesen Code in den Hex-Editor: Hiermit bearbeitet Ihr den RAM-Speicher Eurer Konsole. Schreibt Ihr eine Zahl in die herausgefundene Adresse, verändert Ihr die Anzahl Eurer Leben. Mit der eingebauten Such-Funktion durchstöbert Ihr den Speicher nach Texten wie z.B. Namen in Highscore-Listen und tragt Euch anschließend selbst ins Spiel ein. Mit etwas Glück findet Ihr via Hex-Editor auch Paßwörter und Cheatcodes, die sich ebenfalls im Speicher verstecken. Heimprogrammierer haben mit dem Disassembler obendrein die Gewalt über den kompletten Maschinencode: Das nützliche Utensil übersetzt die Speicherinhalte in verständ-

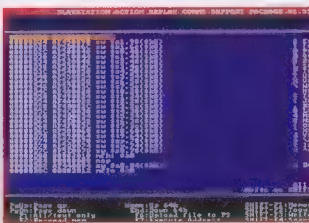


liche Befehle. Neben Speicher- und Lade-Option macht der Spielstandeditor das Schummelpaket komplett: Per Tastendruck lest Ihr die Spielstände im ersten Memory-Card-Schacht aus und verändert via Hex-Editor den Inhalt.

Vorher solltet Ihr eine Sicherheitskopie Eures Spielstandes anlegen: Viele Spiele arbeiten mit Prüfsummen, um Manipulationen zu verhindern. Einige Spiele wehren sich mit Schutzmechanismen gegen den Game Buster, indem sie überprüfen, ob sich bei einem Lebensverlust die Lebenszahl wirklich verringert hat. In solchen Fällen bleibt das Spiel an der entsprechenden Stelle stehen. N64- und Playstation-Game Buster besitzen hierfür einen Schalter, mit dem Ihr die Codes deaktiviert, *oe*



Nützliches Utensil für einmalige Manipulationen: Mit dem "Hex-Editor" schreibt Ihr Zahlen von 0 bis 255 direkt in den Playstation-Speicher. Wer experimentieren möchte, verweigert z.B. seinen Namen in Spiel oder Highscore-Liste (siehe rechts, "Tekken 2").



Nur für Programmierer: Mit dem Disassembler übersetzt Ihr den Maschinencode in verständliche Befehle.

## FACHBEGRIFFE

### Hex-Editor

Programm zum Bearbeiten von Speicherinhalten: Die Bytes (Zahlen von 0 bis 255) werden im zweistelligen Hexadezimalsystem und als Zeichen dargestellt. Anfänger tippen einfach Texte in den Speicher.

### Disassembler

Programm, das den Maschinencode in verständliche Befehle übersetzt ("disassembliert"). Der einfachste Befehl für Eure Konsole ist "NOP", No Operation (nichts tun). Im Playstation-Programm steht hierfür das Byte "00".

### Prüfsumme

Auch "Checksum" genannt: Eure Konsole addiert alle Speicherstellen eines Spielstandes und sichert die Summe per Memory Card. So können nachträgliche Manipulationen am Code erkannt werden.

KNOWHOW



# LAST RESORT



Freunde von Action-Adventures und Rollenspielen erhalten diesen Monat ausgiebig Unterstützung:

Unsere Players Guides zu "Diablo", "Alundra" und "Resident Evil 2" sollten allen Abenteurern auf die Sprünge helfen. "Castlevania"-Tips habt Ihr auch fleißig eingesandt: Unter den vielen selbstgemalten Karten habe ich mir Carsten Glasers kompakte Variante ausgesucht. Allen anderen trotzdem ein herzliches Dankeschön. Viel Spaß beim Mogein!  
Euer Olli

## SHADOW MASTER

**Alle Waffen:** Alexander Tuske aus Ravensburg weilt Euch in seinen Waffentrick ein. Geht im ersten Raum des Anfangslevels durch die Tür mit den zwei Monstern dahinter und tötet diese. Stellt Euch in den Raum der Monster und haltet folgende Tasten gedrückt:

R1 + R2 + L1 + L2 + ●

## GOLDEN EYE

**Mehr Spielfiguren:** Patrick Donauer aus Weilerbach und Sascha Skulel aus Herbitzheim verraten Euch, wie Ihr im Mehrspieler-Modus 11 neue Charaktere anwählen könnt. Hierfür müßt Ihr jedoch schon die ersten 33 erspielt haben. beht im Mehrspieler-Modus auf die letzte Person und drückt die folgende Kombination, wobei Ihr die L/R-Tasten lange gedrückt halten müßt, die folgenden Tasten etwa zwei Sekunden.

- L + R gedrückt halten, C + drücken
- L gedrückt halten, C ↑ drücken
- L + R gedrückt halten, C → drücken
- L gedrückt halten, C ↓ drücken
- R gedrückt halten, C ↓ drücken
- L + R gedrückt halten, C + drücken
- L gedrückt halten, C ↑ drücken
- L + R gedrückt halten, C → drücken
- L + R gedrückt halten, C ↓ drücken
- L gedrückt halten, C ↓ drücken

Nun stehen Euch unter anderem die Programmierer, ein Biker und ein Terrorist zur Verfügung.

## PITFALL 3D

**Extraleben:** Um ein paar Extraleben einzusacken, zoekt Ihr zuerst die Demo-version durch und speichert Euren Spielstand. Nun legt Ihr die Vollversion ein und nutzt unser Paßwort:

GIVEMELIFE

## GEX 3D: ENTER THE GECKO

Ihr kommt in Gex' Abenteuer nicht mehr weiter? Mit unseren Cheats seid Ihr unbesiegt und habt alle Zeit der Welt. Geht im Spiel in den Pause-Modus und haltet während der Eingabe L2 oder R2 gedrückt. Bei den "One Liners"- und "Level Timer"-Cheats müßt Ihr die SELECT-Taste drücken.

**Unendliche Leben**

↑ ↑ ↑ → ↓ ↓

**Unverwundbarkeit**

← → ▲ ↓ → ←

**One Liners**

▲ → ● ↑ ↓

**Rambling Gex**

↓ ↑ ↓ ↓ → → → ↓

**Level Timer**

→ → → ← → ×



Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt?

Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal halten wir "Croc", "Fighter's Destiny" und "Abe's Oddysee" bereit! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.



Cybermedia Verlag  
Kontakt: TIPSTEUFEL  
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering



## NHL BREAK-AWAY '98



**Cheatmenü:** Um das geheime Cheatenü freizuschalten, drückt Ihr im Hauptmenü folgende Tasten: **C + C + C + C + R + R**

**Rotation:** Ihr möchtet Euren Spieler ganz genau inspizieren? Drückt im "Player Creation"-Menü die C-Tasten, um Euren Schützling in alle Richtungen zu drehen.

**Platzverweis:** Der Goalie der CPU-Mannschaft steht Euch immer im Weg? Mit unserem Trick schickt Ihr ihn auf die Strafbank: Beginnt das Spiel und wechselt in den Pause-Modus. Nun wählt Ihr die Option "Game Settings", dann "Controller Select" und wechselt zum gegnerischen Team. Unter dem Menüpunkt "Team Options" wählt Ihr "Pull Goalie". Geht zu "Controller Select" und wechselt wieder zu Eurer Mannschaft. Der CPU-Torhüter sitzt nun auf der Strafbank und Ihr habt freie Bahn!

## WCW VS NWO



**Gegnerische Moves:** Ihr möchtet Euren Gegenüber mit einem seiner eigenen Moves verhöhnen? Wartet bis "Special" aufleuchtet, setzt einen harten Griff an und drückt gleichzeitig **A + B**.

**Geheimwrestler:** Die geheimen Kämpfer klingen sehr verlockend. Ihr seid jedoch zu faul zur Titelfagd? Geht ins Optionsmenü und drückt:

**R L A A B B B R Z**

**Z**



Ihr kommt bei einer Mission nicht weiter? Erik Hinz aus Nauven verrät Euch seine Paßwörter.

LEVEL	PASSWOORD
2	■▲×●▲▲×
3	■▲×●▲▲×
4	■▲×●▲▲×
5	■▲×●▲▲×
6	■▲×●▲▲×
7	■▲×●▲▲×
8	■▲×●▲▲×
9	■▲×●▲▲×
10	■▲×●▲▲×
11	■▲×●▲▲×
12	■▲×●▲▲×
13	■▲×●▲▲×
14	■▲×●▲▲×
15	■▲×●▲▲×
16	■▲×●▲▲×
17	■▲×●▲▲×
18	■▲×●▲▲×
19	■▲×●▲▲×
20	■▲×●▲▲×

## VIRTUA FIGHTER 2



**Geheimer FMV-Film:** Um den versteckten Film von "Virtua Fighter 2" zu bestaunen, müßt Ihr erst Dural im Arcade-Modus auf der Schwierigkeitsstufe "Expert" besiegen. Gleich nach seiner Niederlage drückt Ihr folgende Tastenkombination:

**X + Y + Z + ↑**

**Alternativklamotten:** Ihr wollt Euren Helden neue Anzüge verpassen? Drückt in der Charakterauswahl einfach **↑ + C** oder **↑ + A**.

## FELONY 11-97



**Alle Wagen:** Um alle Flitzer freizuschalten, gebt Ihr unseren Code mit dem zweiten Joypad ein. Wechselt in den Modus-Auswahlbildschirm und haltet **▲** gedrückt. Drückt nun ganz schnell **R1 + L2 + R2** und laßt nach einigen Augenblicken wieder los (**▲** weiterhin drücken). Nun betätigt Ihr die folgenden Tasten (gedrückt halten) und ein Geräusch bestätigt den Cheat:

**R2 + L2 + R1**

## ROCK'N'ROLL RACING 2



Allen Straßenrockern verrät Christoph Hufeldt aus Strunenhütten seine geheimen Siegertricks.

**Miese Gegner:** Habt Ihr mehrmals hintereinander ein Rennen erfolglos mit "Restart" von neuem begonnen, wechselt Ihr ins Soundmenü und ändert den Track. Danach poltern Eure Gegenüber wesentlich langsamer über die Piste.

**Schatzkammer:** Ihr seid einer der besten Fahrer, aber Eure Karre ist der reinste Schrotthaufen? Mit Christophs Cheat habt Ihr unbegrenzt Geld! Wählt als Piloten "Handsome Jack Bloodwheel" und gebt anschließend folgenden Goldcode ein:

**L2 + R2 gedrückt halten**  
**← + → + → + ■ + ● + ●**

## SNOWBOARD KIDS



Wer bei "Snowboard Kids" alle Stunts herausfinden möchte, muß viel herumprobieren. Wir haben Euch die Specials zusammengestellt.

**Slash**

**A gedrückt halten, ↑ ↓ ↑**  
**A gedrückt halten, ← →**

**Jam**

**A gedrückt halten, ↓, 2 mal 360°-Drehung mit dem Analogstick**  
**A gedrückt halten, ← → → →**

**Linda**

**A gedrückt halten, ↑ ↓ ↑ ↓**

**Tommy**

**A gedrückt halten, ↑, 360°-Drehung mit dem Analogstick, ↑ gedrückt halten, A loslassen**

## ISS 64



**Hund:** Ihr wollt den Schiedsrichter in einen Hund verwandeln? Andreas Karpf aus Pfeffingen weiß, wie's geht: Geht im Titelbild seine Kombination ein.

**↑ ↑ ↑ ↓ ↓ → → → A B**

**Allstar-Team:** Für das Allstar-Team gebt Ihr im Titelbild die Tastenfolge ein:

**↑ L ↑ L ↓ L ↓ L ← R → R ← R**  
**→ R B A**

## BLOODY ROAR



Ihr wollt als Kind oder Eierkopf in den Ring steigen? Kein Problem mit unseren Cheats:

**Kostümwechsel & Bighead-Modus:**

Haltet **L2** gedrückt und wählt Euren Helden mit **■** an

**Kostümwechsel & Kids-Modus:**

Haltet **R2** gedrückt und wählt Euren Helden mit **■** an

**Nur Bighead-Modus:**

Haltet **L2** gedrückt und wählt Euren Helden mit **■** an

**Nur Kids-Modus:**

Haltet **R2** gedrückt und wählt Euren Helden mit **■** an



# GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – Via Schummelcode seid Ihr unbesiegbare. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC Comms Link sowie dem Game Buster von Dataflash erstellt.

## RESIDENT EVIL 2

EFFEKT	CODE
Claire-Codes:	
Health	800C7C42 00C8
L1+L2 für	D00C623C 0005
Refresh	800C7C42 00C8
L1+▲	D00C623C 0014
für Granaten	800CC930 FF09
L1+■ für	D00C623C 0044
Granaten	800CC930 FF0A
L2+▲	D00C623C 0011
Blowgun	800CC930 FF0C
L2+■ für	D00C623C 0041
Colt S.A.A.	800CC930 FF0D
L2+■ für	D00C623C 0081
Smoke Shot	800CC930 FF0E
R2+▲ für	D00C623C 0012
Submachine	800CC930 FF0F
R2+■ für	D00C623C 0042
Raketen	800CC930 FF11
R2+■ für	D00C623C 0082
Gatling Gun	800CC93 0FF12
Leon-Codes:	
Health	300C7E7A 00C8
	800C7F3C 0000
10 Items	300CC9EC 0001
Taste =	D00C646C 0003
Abspann	8000E3A4 4AC8
Raccoon City-	D00CC94A 0002
Abkürzung	300CC94A 001D
Lederjacke	300CC958 000A
RPD-Cap	300CC958 0008
Tufu-Outfit	300CC958 000D

## SPAWN

EFFEKT	CODE
Energie	8007F050 0800
	8007F052 270F

## HERC'S ADVENTURE

EFFEKT	CODE
Health P1	800C4AE0 0032
Strength P1	800C4AE4 0046
Keys P1	800C4B3A 0009
Money P1	800C4AE8 0009
Pandora P1	800C4B30 000A
Bombs P1	800C4AFE 0014
Health P2	800C4B4A 0032
Strength P2	800C4B4E 0046
Money P2	800C4B52 0009
Keys P2	800C4B4A 0001

## SAN FRANCISCO RUSH

EFFEKT	CODE
Alcatraz	88100050 0006
Stop Timer	800F4090 0001
Kein "Abort"	800F4078 0001
Texturen	800F3DA0 0001
Clones	800F3F88 0001
Car Control	800F4050 0001
Resurrect	800F4080 0001
Down Modus	800F4061 0001
Gravitation1	800F3D91 0000
Gravitation2	800F3D91 0002
Gravitation3	800F3D91 0001

## GOLDEN EYE

EFFEKT	CODE
All Guns	80069653 0001
Bond Invisible	8006965A 0001
DK Mode	8006965C 0001
Enemy Rockets	8006966C 0001
F. Animation	8006966A 0001
Infinte Ammo	8006965B 0001
Invincible	80069652 0001
Line mode	80069657 0001
No Radar	80069667 0001
Paint Ball	8006965F 0001
S. Animation	8006966B 0001
Tiny Bond	8006965E 0001
Tubro Mode	80069668 0001
ZXGrenade	8006966E 0001
ZXKnifes	80069671 0001
ZXLaser	80069672 0001
ZXRC-P90	8006966F 0001
ZXRockets	8006966D 0001
ZXThrowing	80069670 0001
Magnum	80069661 0001
Laser	80069662 0001
Gold PP7	80069663 0001
Silver PP7	80069664 0001

## NAGANO OLYMPICS

EFFEKT	CODE
Stamina	81138400 447A
	81138404 447A
Start =	81137886 0000
Timer Reset	

**Unser Profil-Tip gibt Euch die Chance, kurze Lösungshilfen, Levelkarten und Item-Listen unter's Volk zu bringen: Habt Ihr zum Beispiel alle geheimen Aufruf-Substanzen in "Final Fantasy 7" oder die Charakter-Items von "Sulokoden" gefunden, schickt uns Eure Listen! Unvollständige Listen oder Karten werden wir in dieser Rubrik jedoch nicht veröffentlichen.**

## LEGENDE

- 1 Würfel
- 2 Mantel
- 3 Kerze
- 4 Flügel
- 5 Zauberstab
- 6 Brosche
- 7 Buch
- 8 Aufzugsschalter
- 9 Wolfsmedaille gelb
- 10 Mantel lila
- 11 Teufelzauber
- 12 Meerjungfrau
- 13 Nebelmedaille blau
- 14 Mantel rot
- 15 Vampir-medaille rot
- 16 Engelzauber
- 17 Teleport zu Nightmare
- 18 Zauberstiefel
- 19 Schwertzauber
- 20 Vampir-medaille gelb
- 21 Schädelzauber
- 22 Nebelmedaille lila
- 23 Wolfsmedaille grün
- 24 Wolfsmedaille blau
- 25 Vampirzauber
- 26 Vampir-medaille orange
- 27 Abandoned Pit to Catacomb
- 28 Bonusschalter
- 29 Roqal Chapel
- 30 Schalter für Nr. 27
- E Endgegner
- S Speicherpunkt



## CASTLEVANIA

Diesen Monat stammt der Profitip von Vampir-Experte Carsten Glaser aus Chemnitz: Mit seiner selbstgezeichneten Schloßkarte sollte Euch im "Castlevania"-Anwesen kein Gegen-

stand, Speicherpunkt, Schalter und Endgegner entgehen. Viel Spaß im Kampf mit dem fürchterlichen Dracula und seinen untoten Schergen! oe





# ALUNDRA TEIL 1

**DS** Wer die mittelalterliche Welt von Alundra durchstöbert, stößt schon in den ersten Dungeons auf knackige Rätsel.

Damit Ihr auf dem Weg zu Melzas nicht den Mut verliert, helfen wir Euch mit unserem dreiteiligen Players Guide beim Kampf gegen den bösen Dämon. *oe*

**Vorgeschichte:** Statt einer endlosen Animation zuzuschauen spielt Ihr die Vorgeschichte selbst. Ihr beginnt in Eurer Kajüte auf dem stolzen Zweimaster von Captain Merrick: Sucht den Captain, der über einer Seekarte tüftelt und redet anschließend mit den Matrosen im Raum neben Eurer Koje. Danach besucht Ihr wieder Merrick, der am Steuer einen neuen Kurs einschlägt. Sprecht mit den anderen Matrosen und legt Euch schlafen. Lars erscheint Euch im Traum, bis Euch ein wüster Sturm jäh aus den Träumen reißt. Durch die Türe könnt Ihr nicht aufs Deck, klettert durch den Spalt ins Zimmer links.

**Das Dorf Inoa:** Nachdem Euch die Strömung an den Strand von Inoa gespült hat, trägt Euch der Schmied Jess in sein Haus. Das Buch neben Eurem Bett könnt Ihr jederzeit zum Speichern des Spielstands nutzen. Geht die Treppe nach unten und sprecht mit Jess, anschließend vor der Haustüre mit Sybill. Geht nach Westen in das Haus links neben der Hundehütte und redet mit dem kranken Wendell und seinen Freunden. Wendell schickt Euch zu Septimus im Haus links oben. Dieser erzählt Euch, daß Ihr Wendell nur mit dem Buch von Elna retten könnt, das im düsteren Tarn-Anwesen liegt.

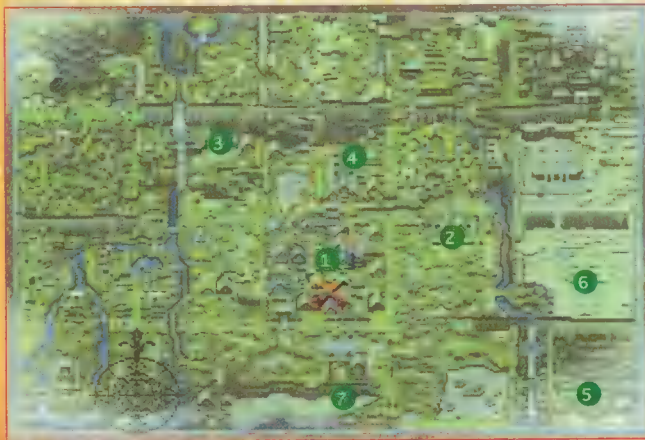
**Affenbände:** Im Tarn-Anwesen angekommen greift Euch sofort eine Bande wüster Affen an. Melzas erscheint in der Eingangshalle und verschließt die Türen. Tötet die Affen, um die Türen zu öffnen.

Geht durch die mittlere Türe, kämpft dort mit den Affen – Ihr bekommt einen Krafttrunk. Geht nun zurück und holt Euch über die Treppe rechts die Heilkräuter. Bewegt Euch in den Gang zwischen Eingangshalle und den linken Treppen: Drückt den Schalter und geht über die geheime Treppe nach unten. Tötet die beiden Schleimhaufen und rennt unter den fallenden Felsen durch. Ihr kommt an zwei Schalter, sie müssen beide nach rechts zeigen. Nach den Morgensternfällen krallt Ihr Euch die Kräuter in der Kiste und rückt die vier Fässer auf die Schalter. Geht in den nächsten Raum und plündert die Kisten. Nehmt die Treppe rechts und drückt den Schalter im nächsten Abschnitt so oft, bis sich die mittlere Türe öffnet. Dahinter stibitzt Ihr die Kräuter. Geht zurück und öffnet die rechte Türe: Hüpf auf die vier Schalter und holt Euch den Schlüssel in der Kiste. Nehmt die Leiter links oben und krallt Euch den ersten Energiekristall! Durch die Tür kommt Ihr wieder in die Eingangshalle. Die Treppe links führt Euch zu einem verschlossenen Raum, in dem Gold, Kräuter und das Buch von Elena warten.

**Wendells Alptraum:** Zurück in Inoa sprecht Ihr mit Wendell und seinen Kumpanen – beamt Euch mit dem Buch in seinen Alptraum. Drückt der Reihe nach alle Schalter und vergeßt nicht die Schätze in den beiden Kisten. Ihr kommt an mehrere Holzbrücken mit einem Schalter davor. Wenn Ihr den falschen Weg nehmt, behindern Euch Steinblöcke, die Ihr mit dem Schalter wieder verschwinden laßt. Nehmt die obere Brücke, wechselt sofort zur unteren, die nächste Abzweigung geht Ihr wieder nach oben. Bei dem zweiten Paar Brücken nehmt Ihr einfach die untere. Anschließend beharkt Euch der Riesenschleim. Bringt Euch nach jedem Schlag in Sicherheit, da er danach für kurze Zeit

unverwundbar ist. Ein paar Hiebe später spaltet er sich in zwei Teile, die Ihr auf gleiche Weise bearbeitet. Zurück in Inoa rennt Ihr mit Giles zum Friedhof und besucht nach einem Plausch mit dem Priester Euren Freund Septimus. Folgt ihm nach der Explosion nach draußen und besucht Olen im Haus rechts vom Dorfeingang. Sprecht mit ihm und seinen Besuchern und verlaßt das Haus: Septimus erscheint und schubst Euch in Olen's Erinnerungen.

**Ärger in der Mine:** Ihr findet Euch vor der Mine wieder, sprecht mit Olen und den anderen Arbeitern. Nun geht Ihr in den anderen Raum und sprecht mit Zane, der Euch die Bedienung der Generatoren erklärt: Schön aufpassen! Sprecht mit Olen und kämpft mit den Affen: Öffnet schnell die Kiste, denn Olen ist schwer verletzt. Zurück in Inoa holt Ihr Euch bei Jess die Bomben und geht zur Inoa-Mine. Redet mit den Jungs davor und sprengt den Eingang frei. In der Mine zerlegt Ihr den Felshaufen und dringt weiter ins Innere vor. Links oben sprengt Ihr die Felsen vor der Treppe und befreit Lyman im Raum dahinter von den vier wüsten Affen. Er gibt Euch den Schlüssel für den Generatorraum; plündert die vier Kisten und kehrt zum Eingang zurück. Setzt den Generator in Betrieb (links, links, rechts, links) und hüpf in die Lore am Eingang. Schaut Euch um und geht durch die linke der zwei Türen (eine ist versperrt): Da Euch Felsen im Weg liegen, marschieret Ihr durch die rechte Türe zum Generator. Schaltet ihn an und brettet mit der nächsten Lore weiter. Im Raum dahinter öffnet Ihr mit dem Schalter das Tor und vermöbelt die vier Affen. Links unten findet Ihr den toten Jaylen – den Schlüssel in seiner Tasche wird er wohl nicht mehr brauchen. Fahrt mit der Lore wieder zurück zum Eingang und betätigt den Weichenschalter hinter dem Gitter im zweiten Raum. Via Lore reist Ihr in einen Raum mit Holztüren, die Ihr mit dem Schlüssel öffnet. Im Raum dahinter führt Euch der lila Transporter zum Speicherplatz, wo Ihr Euch auch erfrischen könnt. Nehmt nun die Treppen rechts unten zum Wasser und hüpf über die Holzplattformen zum Schalter. Zurück im Hauptraum schubst Ihr die mit Sand gefüllte Lore rechts unten an, hüpf auf die Plattform mit dem Felsbrocken und schiebt den letzten nach



## LEGENDE

- 1 Inoa
- 2 Tarn-Anwesen
- 3 Inoa-Mine
- 4 Kirche & Friedhof
- 5 Cliffs of Madness
- 6 Wüste
- 7 Strandkerker
- 8 Echsenhöhle



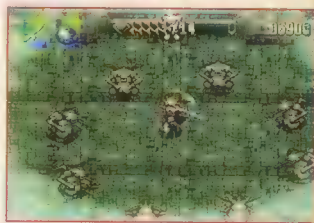
links. Der Weg für die zweite Lore ist nun frei; schubst sie an und springt auf die kleine Holzplattform. Ein paar Hüpfen, und Ihr seid im nächsten Raum: Hier sprengt Ihr das Loch links frei und springt hinein. Ihr findet den erschöpften Zane und eine Kiste, in der der nächste Schlüssel liegt. Kehrt zum Raum mit den U-förmigen Gleisen zurück und drückt den Schalter hinter dem Gitter. Via Lore geht's ab in ein weiteres Gewölbe, in dem Euch links ein Steinschlag erwartet. Besteigt die Holzplattform rechts und hüpfen über die Felsen links hinweg. Plündert die Kiste und breitet mit der Lore zum Ausgang links oben. Im Raum dahinter schnappt Ihr Euch die Kräuter und hüpfen über die Holzplattform zur Lore. Ihr gelangt zu einem dritten Generator, an dem die Schalter horizontal angeordnet sind: Drückt den unteren dreimal und einmal den oberen Schalter: Nichts passiert – die Kiste ist wohl eingeroostet. Hüpfen ein paarmal auf der Maschine herum, und sie läuft! Der aktivierte Aufzug führt Euch in einen kleinen Tümpel, wo Ihr Eure Energie aufrfrischt. Über die Brücke gelangt Ihr zum Obermotz, einem garstigen Riesengorilla. Der lacht jedoch nur über Euch und überlässt den Kampf seinen Untertanen: Besiegt sie, und Ihr erhaltet einen Energiekristall. Durch den Hinterausgang gelangt Ihr ins Affen-Hauptquartier (der verrostete Schalter lässt sich nicht bewegen). Geht zurück, und Eure Freunde räumen die Felsen unterhalb des Minausgangs beiseite.

**Werwölfe und Heilige:** Zurück in Inoa sprecht Ihr mit Sybill im Haus rechts oben. Sie erzählt Euch von dem schlummernden Werwolf in Kline. Geht nun in das Haus von Jess, der Euch Blumen für den Friedhof überreicht. Auf dem Friedhof stellt Ihr die Blumen vor das ungeschmückte Grab. Rechts oben räumt Ihr den Fels beiseite und geht in die Gruft. Dort erwarten Euch die fünf Heiligen, der Meister der Heiligen im Raum rechts oben. Redet Ihr mit ihm, schickt er Euch los, um den Heiligen zu heiligen. Sprecht sie in folgender Reihenfolge an (von links): Nummer 3, 2, 4, 1 und 5. Ratscht mit dem Meister der Heiligen und kehrt wieder in den Saal zurück. Dort öffnet sich das verschlossene Tor. Ihr gelangt zu zwei Kisten und in einen neuen Raum: Nehmt die Treppe rechts und lest das Schild. Hüpfen auf das Loch unten, und Ihr erreicht einen Raum mit einem Teich. Mit den beiden Tonnen kommt Ihr zur Kiste, über die Treppe gelangt Ihr zum Speicherplatz. Geht nach links, und ein Morgenstern bricht ein Loch in den Boden. Marschier vorbei nach oben und lest die beiden Schilder. Sie zeigen Euch

die Stellung der Schalter im unteren Raum: Den rechten nach rechts und den linken nach links. Sie aktivieren den Aufzug dazwischen. Hüpfen zur Statue, die Eure Kräfte aufrischt. Jetzt schnell nach rechts auf den Schalter und anschließend wieder nach links, bevor die beiden Plattformen verschwinden. Das Schild löst das nächste Rätsel: Hinter dem Tor findet Ihr einen Altar und vier Kristalle. Sprengt sie in der Reihenfolge Osten, Westen, Süden und Norden. Damit öffnet Ihr ein neues Tor, durch das Ihr in einen Raum mit einem Felsbrocken gelangt. Vernöbelt die Monster, und der Weg nach oben ist frei. Dort hüpfen Ihr in die vier Löcher vor dem Grabstein; schnappt Euch den Schlüssel in der Kiste und öffnet das Tor oben. Im Raum dahinter drückt Ihr den ersten und den dritten Schalter. Weiter geht's durch die Tür links, wo Ihr den Stein in das Loch links schiebt. Schnappt Euch das Faß und hüpfen zur Statue nach oben. Sie aktiviert ein neues Fließband in einem früheren Raum. Nehmt das linke Fließband und hüpfen via Plattform zum Schild. Der Spruch (zwei Schritte vorwärts, einen rückwärts) gilt für die nächsten Räume. Durch das Tor unten rechts gelangt Ihr in einen Raum mit drei Kristallen: Sie müssen gleichzeitig erleuchtet (Bombe), damit der Weg frei ist. Im nächsten Raum vernöbelt Ihr die drei Schleimhaufen und wandert wieder zurück nach links (siehe Spruch). Erleuchtet die Kristalle und geht nach links, wo Euch nach einer langen Treppe Lars und ein Steinmonster erwarten. Achtet auf seine Steinschläge – nach ein paar Treffern gibt es sich geschlagen. Ein neuer Raum öffnet sich, in dem Euch Lars einen Magiekristall, einen Energiekristall, den Steinschlagzauber und den ersten der sieben heiligen Juwelen überreicht. Über den Teleporter gelangt Ihr zurück auf den Friedhof.

**Bonaire's Traum:** In Inoa eilt Ihr zu Nadias Haus (unten in der Mitte) und sprecht mit den Jungs. Geht zum Haus links davon und unterhaltet Euch mit Bonaire. Redet ihn erneut an und hüpfen in seinen Traum. Geht nach oben und schlägt auf die leuchtende Kugel in der Drachenstatue: Diese und andere machen abwechselnd blaue und rote Quader unsichtbar. Marschier zum Teleporter, der Euch zu einem zweiten führt. Der befördert Euch zu einer Terasse mit Felsbrocken und Schleimmonstern. Vernöbelt die Bösewichte und rückt den untersten Felsen links nach unten. Eine Leiter erscheint. Klettert noch nicht hoch, sondern wandert über die Holzbrücke nach rechts zur zweiten Statue. Schlägt die Kugel, geht zurück und hüpfen nach unten zu der Kiste mit

einem Schlüssel. Weiter unten verschiebt Ihr den einzelnen Felsen, ehe Ihr ganz unten die beiden Schleimmonster vernöbelt und den rechten Felsen verschiebt. Über die Leiter gelangt Ihr wieder nach oben zu dem Teleporter. Ihr kommt in eine Höhle, in der ein Drache lauert. Vernöbelt die Monster, sackt den zweiten Schlüssel ein und schlägt auf die Kugel. Via Transporter kommt Ihr zurück zur ersten Leiter, klettert hoch und geht durch die verschlossene Tür. Hüpfen auf den Schalter und verläßt den Raum wieder. Draußen springt Ihr nach rechts und werft eine Bombe auf den Schalter der unteren Ebene. Ein Teleporter erscheint, der Euch in einen Raum mit einer verschlossenen Tür befördert. Öffnet sie, und Ihr gelangt in einen Abschnitt mit zwei Statuen. Schlägt die linke und krallt Euch den Schlüssel im Gang rechts. Nun schlägt Ihr die rechte Statue und geht durch die Tür oben. Hier findet Ihr einen Energiekristall und einen Teleporter, der Euch zu Bonaire beamt. Dort hetzt Euch Sara ein paar Monster auf den Hals – tötet sie und folgt den Beiden. Sie führen Euch in eine Arena, in der sich Sara in einen scheußlichen Dämon verwandelt (siehe Bild). Flüchtet vor seinen drei Schüssen und bringt immer einen gezielten Treffer an. Erscheinen seine Dummies, prügelt Ihr wild drauflos. Die Bombe ist dabei übrigens besonders wirkungsvoll!



Unter den rotierenden Dämon-Dummies versteckt sich der echte Teufel. Schlägt wahllos zu.

### Operation Wüstensturm:

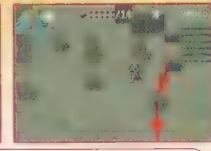
Daheim in Inoa schenkt Euch Jess am nächsten Morgen den Morgenstern. Damit könnt Ihr große Felsen zerbröckeln. Probiert's gleich aus und wandert nach Südosten zu den gefährlichen "Cliffs of Madness", wo Euch Lurvy einen neuen Brustpanzer verkauft. Vor der Tür klettert Ihr die Felsen hinauf zum Höhleneingang und plündert die Schatzkisten. Durch die Höhle gelangt Ihr in die Wüste. Dort marschier Ihr zur Grotte links oben; benutzt dabei die sandfreien Flächen zum Sprung. In der Höhle schnappt Ihr Euch das Sand-Cape und wendet es gleich an, um die Höhle wieder zu verlassen. Nun sucht Ihr die zentrale Plattform mit den sechs Säulen und stellt Euch zwischen die zwei obersten.

**Da Ihr in "Alundra" unzählige Kisten mit Kräutern, Heiltrunks und Goldbarren finden könnt, weisen wir Euch aus Platzgründen nur auf die wichtigsten Schätze hin. Auch wenn wir in dem Players Guide nicht ausdrücklich darauf hinweisen, solltet Ihr keine Kiste auslassen!**



Neben dem Höhleneingang beim Cliff findet Ihr massig Goldbarren

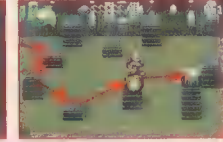




Tamanzug und Sandstürme: Das Bild ganz rechts zeigt Euch den einfachsten Weg über die Plattformen im Wüstentornado.

Ein Tornado bläst Euch in die Wüste: von nun an müßt Ihr alle Felder in Windrichtung verlassen. Im ersten Raum springt Ihr von oben auf den weißen Felsen und dann nach links. Im folgenden Abschnitt klettert Ihr die Treppe hoch und springt wie im Bild oben beschrieben. Im letzten Raum kraxelt Ihr auf den Absatz in der Mitte und wagt Euch in den funkelnden Nebel: Ihr werdet zum Acient Shrine teleportiert. Dort sprecht Ihr in der Eingangshalle mit dem Knochenhaufer, der Euch zu den vier Statuen schickt. Sucht rechts nach dem Raum mit den acht Pferdefiguren und drückt den Schalter. Vermöbelt die Sandwürmer und geht durch die Tür zwischen Thronsaal und der linken Halle: Drückt die drei Schalter und steigt in den ersten Stock. Dort klettert Ihr zuerst auf die linke Plattform und werft die beiden Symbole nach unten. Diese benutzt Ihr als Treppe für die rechte Plattform. Habt Ihr Sonne, Mond, Wasser und Stern gesammelt, legt Ihr sie auf die dazugehörigen Felder. Es erscheint eine Plattform, über die Ihr die erste Statue erreicht. Wieder im Thronsaal steigt Ihr die Treppe hoch und geht in eine der zwei Türen neben dem Teleporter zum Speicherplatz. Ordnet die vier Symbole zu und geht durch die Tür links. Im nächsten Abschnitt dürft Ihr nur auf den geschlossenen Augen laufen – verwendet hierfür die Tonne. Geht durch die obere Tür und benutzt den Stern, um die beiden Symbole auf den Plattformen zu erreichen. Das vierte Symbol findet Ihr versteckt unten rechts. Platziert diese auf den zugehörigen Feldern, und die zweite Statue erscheint. Diese untersucht Ihr und nehmt im Raum mit den Augen die Türe unten. Draußen sucht Ihr die beiden nebeneinanderliegenden Tore: geht in das linke und steigt via Sand-Cape die Treppe hoch. Im nächsten Raum holt Ihr Euch in der mittleren Kammer den Felsen und werft ihn unter die Treppe, wo sich die Steinfläche befindet. Springt auf die Mauer und eilt zu den Treppen. In der folgenden Halle vermöbelt Ihr die Würmer, werft eine Bombe auf den Schalter und hüpf über die Tonne zum Ausgang. Im nächsten Raum nehmt Ihr die Türe unten nach draußen: Über die Plattform erreicht Ihr die dritte Statue. Geht zurück zu den zwei Toren und nehmt diesmal das rechte: Ihr gelangt zu einer Bande Sandwürmern. Springt über den Treibsand zum Ausgang unten. Wieder im Freien eilt Ihr nach unten zu dem roten Banner, hüpf eine Etage tiefer und betretet das Tor. Klaut die Töpfe, damit der Fels nach unten rollt und geht

durch die Türe unter den Stufen mit dem Felsen. Auf den Zinnen sucht Ihr das Tor unten rechts: Schiebt die Säule vorsichtig auf einen der Schalter (siehe Bild) und stellt Euch auf den anderen. Eine Halle weiter vermöbelt Ihr die drei Bienen und nutzt die Tonne als Plattform für den gewagten Sprung auf den Schalter (siehe Bild). Für das nächste Rätsel benötigt Ihr etwas Glück: Via Schalter müßt Ihr zwei Tonnen fangen. Verlaßt den Raum, um von vorn zu beginnen. Das anschließende Sortierrätsel müßt Ihr möglichst schnell bewältigen – Ihr werdet mit einem Schlüssel belohnt. Geht die Treppen hoch nach draußen, und Ihr gelangt zur vierten Statue. Der Knochenhaufer gibt nun den Weg in den Keller frei. Dort werft Ihr Bomben auf alle vier Schalter und eilt einen Raum weiter. Nach dem Kampf mit den Sandwürmern findet Ihr



Schalter- und Stapelrätsel: Benutzt Säulen als Gewicht und Steinsymbole als Leiter. Ganz rechts seht Ihr die korrekte Sprungroute für den Bienenraum.

rotierende Symbolplattformen: Werft die Steinsymbole ein Zeichen vorher, um genau zu treffen. Einen Raum weiter vermöbelt Ihr alle Monster, mit der Stahlkugel erreicht Ihr den Typen auf der Plattform. Stapelt die Symbole übereinander auf die Bodenplatte: Zuerst Wasser, dann Sonne, darauf Mond und ganz oben Stern. Im nächsten Raum erwartet Euch der schlummernde Steinboss: Hüpf in das rechte Loch und ordnet die Symbole auf folgenden Platten an: Stern im Süden, Mond im Westen, Wasser im Osten und Sonne im Norden. Zurück beim Steingolem hüpf in das linke Loch und ordnet die Symbole folgendermaßen an: Stern im Norden, Mond im Osten, Wasser im Westen und Sonne im Süden. Das Steinmonster erwacht und greift Euch sofort an – Ihr kennt den Kerl ja schon von einer früheren Begegnung! Nehmt die Tür links und spielt wieder Tonnenfangen; diesmal benötigt Ihr aber drei Stück für die Schalter. Einen Raum weiter rennt und hüpf Ihr gegen die Zeitschaltuhren. Im Thronsaal unterhaltet Ihr Euch mit dem Anführer, der seine Untertanen auf Euch hetzt. Dank der Steinschlagmagie habt Ihr mit einem Knopfdruck gewonnen. Untersucht die Knochen und plündert die drei Kisten: Ein Energiekristall, ein Schwert und neue Schuhe für weite Sprünge im Sand gehören Euch.

**Wasserratten:** In Inoa erholt Ihr Euch ein wenig und brecht anschließend zum Kerker am Strand auf. Hier müßt Ihr an vielen Stellen (wie in der Eingangshalle) Treppen aus den Steinmauern schlagen. Sucht die Tür hinter den Felsen und vermöbelt die Kröten, ohne die Brocken zu zerstören. Via Steintreppe und Felsblock gelangt Ihr weiter. Hüpf über die Plattformen zum Schalter, der weitere Plattformen aktiviert. Der zweite Schalter öffnet das Tor oben. Im nächsten Raum erreicht Ihr dank des Holzpflocks die Kiste mit dem Schlüssel. Geht einen Raum zurück und hüpf in das Loch nach unten. Öffnet das Tor und Ihr gelangt in einen Raum mit vier Türen (hinter den Felsen). Nehmt die Tür rechts oben und vermöbelt die Kröten, ohne die Felsen zu zerstören. Erleuchtet das Juwel mit einem Lieb und eilt wieder zurück. Im Raum links oben vermöbelt Ihr die Kröten und brecht den Felsen, um den die Kugel rotiert. Nun aktiviert Ihr das zweite Juwel. Im Teich-

raum betretet Ihr nun die Türe rechts unten und hüpf über die Steinmauern zum dritten Juwel. Jetzt ist der Weg im mittleren Raum über dem Teich frei. In der Arena aktiviert Ihr der Reihe nach vier Schalter und vermöbelt die Monster: Fällt Ihr von der Mauer, müßt Ihr von vorn beginnen. Als Belohnung gibt's die Merman-Schuhe, mit denen Ihr schwimmen könnt! Kehrt zum Raum mit den vielen Holzpflocken im Wasser zurück und schwimmt nach rechts. Geht eine Halle weiter nach rechts oben durch die Tür und schwimmt an den Morgensternen vorbei. Mit dem Faß erreicht Ihr die nächste Tür: Holt Euch mit flinken Hüpfen den Schlüssel und den Goldbarren darunter. Kehrt in den vorherigen Raum zurück und öffnet das Stahltor. Unter Zeitdruck eilt Ihr dann zum Ausgang links. Im Holzpflockraum klettert Ihr die Leiter hinter denn Steinen hoch und laßt die Stahlkugel nach rechts fliegen (Schlag bei acht Uhr). Mit dem Faß links oben geht's dann ein Gewölbe weiter. Laßt über die Brücke und zerbrecht alle Felsen. Drückt den versteckten Schalter und geht durch die Tür links oben. Plündert die Kiste und eilt über die Brücke zum Tor rechts oben. Die beiden Stahlkugeln laßt Ihr bei acht und fünf Uhr gegen die Wand knallen, so daß Ihr die Tür unten erreicht. Geht im nächsten Raum durch die Tür unten



rechts und hüpf! im Abschnitt dahinter über die gestapelten Krüge und Holzpfeiler zur versteckten Kiste mit dem Schlüssel. Geht zurück zur Brücke und nehmt das Tor unten. Speichert den Spielstand und krallt Euch Energiekristall und Krafftrunk. Im folgenden Gang hüpf! Ihr vom Schalter auf die rollende Kugel und weiter zu dem Schalter ganz rechts. Nach einer langen Treppe besucht Ihr das Wassemonster: Wartet, bis es auftaucht und setzt zum Superschlag an (gedrückt halten). Nach einigen Hieben gibt er sich geschlagen und schenkt Euch den Wasserzauber.

**Das Schneeschloß:** In Eurem Heimatdorf besucht Ihr zuerst Septimus, anschließend Myra im mittleren Haus unten. Sprechet auch mit den Leuten dort. Weiter geht's bei Nacht: Kline erschreckt Euch. Geht nach draußen und sucht ihn vor den geöffneten Häusern. Am nächsten Morgen geht Ihr zu Septimus und dann in Klines Hütte rechts unten. Sprechet mit allen Leuten und steigt in Klines Träume. Vor dem Schneeschloß geht Ihr nach oben und drückt im Raum dahinter die drei Schalter. Wandert in die Höhle rechts oben und drückt den Schalter links unten. Ein Fels rollt zum nächsten Schalter; schiebt die Säulen nach oben und drückt ihn. Den dritten Schalter drückt Ihr flink viermal. Geht die Treppe hoch, vermöbelt die Monster und untersucht die Statue. Drückt die drei Schalter und hüpf! in das Loch und anschließend auf den erscheinenden Schalter. Nehmt die Treppen rechts unten, öffnet die Kiste und benutzt den Schalter oben im Raum. Verläßt die Höhle und eilt in den mittleren Schloßturm. Hier holt Ihr Euch den Schlüssel in der Kiste und geht wieder nach draußen. Sucht das Tor rechts und schiebt die Säulen auf die drei Schalter. Stellt Euch auf den vierten und verläßt den Raum nach oben. Hier verschiebt Ihr die fünf Säulen in folgender Reihenfolge: Die Säule unten in der Mitte nach oben und dann links, die Säule links unten nach rechts, die rechts unten nach oben, die Säule links oben muß nach rechts, die rechts unten nach oben, die letzte Säule rechts oben schiebt Ihr nach oben. Hüpf! auf den letzten Schalter und anschließend dreimal auf den Steinblock in der Mitte des Raums. Springt in das Loch und holt Euch den Energiekristall. Beim nächsten Rätsel schiebt Ihr die Säule rechts oben nach unten, links, oben und zuletzt nach rechts. Im nächsten Raum wird's kompliziert: Um eine der acht Säulen auf den Schalter zu schieben (siehe Bild rechts), schiebt Ihr die siebte nach oben, die sechste nach links, die erste nach links, die zweite nach rechts und dann nach oben, die siebte wieder nach oben und

dann nach links, die fünfte nach oben, die vierte nach oben und dann nach rechts, die achte nach oben, links, unten und schließlich nach rechts auf den Schalter. Ihr werdet mit dem Schlüssel in der Kiste belohnt. Sucht jetzt das Tor unter dem linken Turm auf, und Ihr findet den Weg über die Fließbänder. Über zwei Schalter und eine Säule geht's weiter die Treppen hoch zum nächsten Verschieberätsel: Schubst die linke Säule nach rechts, oben und wieder nach rechts. Nun schiebt Ihr die mittlere Säule nach rechts und unten und schließlich die letzte Säule nach rechts. Über die Leiter und Plattform gelangt Ihr in den nächsten Raum: Hüpf! links auf einen Schalter nach dem anderen, und das Tor öffnet sich. In der Halle dahinter holt Ihr Euch den Schlüssel, kehrt wieder zurück und verläßt das Gebäude durch die Tür rechts. Über die eisige Brücke eilt Ihr zum mittleren Turm und öffnet die drei Tore. Kämpf! Euch bis zur Statue vor, untersucht sie und eilt durch das Tor oben zum Eismonster. Platziert Bomben vor seiner Nase; er saugt sie zu sich heran. Während der Vakuumattacke solltet Ihr keine Bombe tragen! Nach dem Sieg holt Euch Septimus in die Realität zurück, und Kline verwandelt sich in einen Werwolf. Vermöbelt ihn – er ist ein leichter Gegner.

**Die Echsenhöhle:** Am nächsten Morgen holt Euch ein lautes Klirren aus dem Bett – Schmied Jess hat Euch einen Bogen gebastelt. Damit eilt Ihr nach Südosten zur Echsenhöhle. Schießt mit dem Bogen auf die Kristallsäule, die auf dem hohen Felsen steht. Der Eingang öffnet sich. Verschafft Euch Eintritt und schwimmt nach rechts zum Holzplateau. Über die drei fliegenden Plattformen gelangt Ihr nach links zur Kiste und zum Schalter darunter. Geht die Treppe nach unten und vermöbelt die Monster sowie die zugehörigen Statuen. Geht durch die Tür zwischen den beiden Statuen und hüpf! im Raum dahinter zum Schalter. Benutzt den Felsbrocken als Sprungbrett (nahe an der Kante). Drückt den Schalter und wandert nach rechts. Dort vermöbelt Ihr die Monsterstatuen, betätigt wieder einen Schalter und eilt weiter über die Treppe. In der Halle vermöbelt Ihr die drei Statuen ganz oben! Haut Ihr ordentlich zu, zerbricht die Mauer: Holt Euch die Kräuter in der Kiste, bastelt eine Treppe und krallt Euch auch den Schlüssel. Kehrt zum Raum mit den drei fliegenden Plattformen zurück, hüpf! nach links und geht hinter den Wasserfällen vorbei. Über die Treppe gelangt Ihr zu einer Höhle mit Statuen, einige zerbroßen bei der Bearbeitung mit dem Morgenstern. Springt auf die Insel links und verprügelt die Echsen samt Statuen.



Weiter geht's über die Treppe zu den neuen Wächtern, die Ihr flink einstapft. Ihr erreicht einen Speicherplatz und einen weiteren Teleporter. Nehmt die Treppe rechts oben und streckt die zwei Statuen nieder. Eine Geheimtür erscheint, im Raum dahinter hüpf! Ihr zur Treppe links. Rennt an den Statuen vorbei zur rechten Treppe und merkt Euch den Raum dahinter: Für das Tor benötigt Ihr den nächsten Schlüssel. Nehmt die Treppe unten, überquert die Brücke und vermöbelt die erwachenden Statuen. Geht zur unteren Brücke, schnappt Euch den Energiekristall und drückt den Schalter. Hüpf! über die fliegende Plattform zu den Treppen unten. Vermöbelt die drei Stauen, hüpf! auf die zwei Schalter und geht nach rechts. In diesem Gewölbe sucht Ihr den geheimen Hebel und bekämpft die Monster. Kehrt zurück und geht durch das Tor unten. In den nächsten zwei Hallen verprügelt Ihr alle Echsen sowie Statuen und klettert eine Etage nach unten. Geht nach links, bis Ihr einen Schalter entdeckt. Betätigt ihn und geht über die fliegende Plattform auf den zweiten (Morgenstern). Danach müßt Ihr über die Treppe unten links zu einem mörderischen Parcours: Hüpf! und schwimmt zum Schalter. Holt Euch den goldenen Falken in der Kiste und vermöbelt im nächsten Raum die mittlere Statue. Stellt Euch auf ihr Podest und werft eine Bombe auf die riesige Echsenstatue über Euch. Kehrt zum Raum mit der gleichen Statue zurück, und der Weg ist frei! Danach gelangt Ihr zu einer heilenden Steinplatte, rechterhand vermöbelt Ihr die Statuen. Geht durch das Tor rechts, und ihr werdet von einem Steinschlag eingeschlossen. Sprengt den Riß in der Felswand und zehn Echsen stürmen den Raum. Klaut Euch ihren Schlüssel und kehrt zur verschlossenen Tür links vom Speicherplatz zurück. Dahinter erwartet Euch die fürchterliche Riesenechse: Paßt auf ihre Erdbebensprünge auf! Nach dem Sieg schnappt Ihr Euch ihre Schätze: Der Feuerzauber und der zweite heilige Juwel gehören Euch. Geht nach links und verläßt die Höhe. Zurück in Inoa empfängt Euch Schmied Jess am Eingangstor: Giles quälten schreckliche Alpträume. Eilt in sein Haus, vor der Tür hält Rumi Wache. Meia tritt aus dem Haus und erzählt Euch von Giles Beschwerden. Geht zu seinem Bett und redet mit ihm: Er gewährt Euch Zutritt zu seiner Traumwelt. Was Euch dort wiederfahren wird, erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC.



Im Kampf mit der Riesenechse solltet Ihr die Untertanen einfach ignorieren

# DIABLO



Expertenrunde: In dieser MANIAC zeigen wir Euch, was Ihr alles an Waffen und Rüstungen kaufen oder finden könnt. In der nächsten Ausgabe lüften wir die Geheimnisse um Missionen, Magie und Monster.

## GEWÖHNLICHE AUSTRÜSTUNG

NAME	SCHADEN/ RÜSTUNG	STÄRKHEIT	MINDEST- WERTE
<b>Schwerter</b>			
Dolch	1-4	16	-
Säbel	1-8	45	17 Stärke
Kurzschwert	2-6	24	18 Stärke
Krummsäbel	3-7	28	23 St/30 Ge
Klinge	3-8	30	25 St/30 Ge
Sarazenenschwert	4-8	20	30 Stärke
Langschwert	2-10	40	30 St/30 Ge
Claymore	1-12	36	35 Stärke
Breitschwert	4-12	50	40 Stärke
Basardschwert	6-15	60	50 Stärke
Zweihänder	8-16	75	65 Stärke
Kriegsschwert	10-20	100	75 Stärke
<b>Stumpfe Waffen</b>			
Holzkeule	1-6	20	-
Nagelkeule	3-6	20	18 Stärke
Stahlkeule	1-8	32	16 Stärke
Morgenstern	1-10	40	26 Stärke
Dreschflegel	2-12	36	30 Stärke
Kriegshammer	5-9	50	40 Stärke
Streitkolben	6-20	50	55 Stärke
<b>Äxte</b>			
Kleinaxt	2-10	24	-
Axt	4-12	32	22 Stärke
Kriegsaxt	6-16	40	30 Stärke
Breitaxt	8-20	50	50 Stärke
Streitaxt	10-25	60	65 Stärke
Großaxt	12-30	75	80 Stärke
<b>Stäbe</b>			
Kurzstab	2-4	25	-
Langstab	4-8	35	-
Edelholzstab	5-10	45	-
Kampfstab	6-12	55	20 Stärke
Kriegsstab	8-16	75	30 Stärke
<b>Bögen</b>			
Kurzbogen	1-4	30	-
Langbogen	1-6	35	25 St/30 Ge
Jagdbogen	2-5	40	20 St/35 Ge
Edelholzbogen	3-6	45	25 St/40 Ge
Kurzer Kampfbogen	3-7	45	30 St/50 Ge
Langer Kampfbogen	1-10	50	30 St/60 Ge
Kurzer Kriegsbogen	4-8	58	35 St/70 Ge
Langer Kriegsbogen	1-14	60	45 St/80 Ge
<b>Rüstungen</b>			
Lumpen	2-6	6	-
Cape	1-5	12	-
Umhang	3-7	18	-
Robe	4-7	24	-
Gefütterter Panzer	7-10	30	-
Leiterrüstung	10-13	45	-
Harte Lederrüstung	11-14	50	-
Nietenpanzer	15-17	45	20 Stärke
Ringpanzer	17-20	50	25 Stärke
Kettenhemd	19-22	55	30 Stärke
Brustharnisch	20-24	80	40 Stärke
Schuppenpanzer	23-28	60	35 Stärke
Schienenrüstung	31-34	65	40 Stärke
Feldrüstung	40-45	80	65 Stärke
Harnisch	42-50	75	60 Stärke
Gothische Rüstung	50-60	100	80 Stärke
Ritterrüstung	62-75	90	90 Stärke
<b>Schilde</b>			
Buckler	1-5	16	-
Kleinschild	3-8	24	25 Stärke
Vollschild	5-10	32	30 Stärke
Drachenschild	8-15	40	50 Stärke
Gothischer Schild	14-17	60	80 Stärke
Turmschild	17-20	50	60 Stärke
<b>Helme</b>			
Kappe	1-3	15	-
Schädelkappe	2-4	20	-
Helm	4-6	30	25 Stärke
Visierhelm	6-8	35	35 Stärke
Krone	8-11	40	-
Sturmhaube	10-15	60	50 Stärke

## EINZIGARTIGE AUSTRÜSTUNG

GEGENSTAND	EFFEKT
Aasfressers Beute	-15 Schaden vom Gegner, -9 Rüstung, -5 Geschicklichkeit, -40% Widerstand gegen Blitz
Adlerhorn	-20 Geschicklichkeit, -50% Trefferchance, -100% Schaden, unzerstörbar
Der Affenmond	-2 alle Attribute, -25% Schaden, -15 Mana, -30 Lichtradius
Agulnaras Kriegsbeil	-10 Magie, -1 Zauberstufe, -75% Widerstand gegen Magie
Der Alptraumtöter	-30 Magie, -50 Mana, -50% Widerstand gegen Magie, -20% Lichtradius, -1 Zauberstufe
Arkains Rüstung	Rüstung 25, -10 Lebenskraft, -3 Schaden vom Gegner, schnellste Erholung
Tapferstahl	-5 Stärke, -5 Magie, -5 Geschicklichkeit, unzerstörbar
Auts Lederrüstung	-12% Trefferchance, -80% Schaden, schneller Angriff, -4 Lebenskraft, -4 Geschicklichkeit
Baranars Stern	86 Ladungen "Hellung", -5 Lebenskraft, -5 Schaden vom Gegner, Rüstung 40, Angreifer nimmt 1-3 Schaden
Der Beschützer	20% Widerstand gegen Magie, -30 Mana, -30 Trefferpunkte, unzerstörbar
Der Bluter	-100% Schaden, -200% Schaden gegen Dämonen, -5 alle Attribute, -1 auf Zaubersprüche
Blutschlächter	10% Trefferchance, -4% Geschicklichkeit, -3 Lebenskraft
Der Bogen der Toten	-30% Trefferchance, -10 Geschicklichkeit, -10 Lebenskraft, -2 Schaden vom Gegner
Die bössartige Axt	-2 alle Attribute, -15% Widerstand gegen alles, -25% Schaden
Brechrost	-200% Schaden gegen Dämonen, -5 Geschicklichkeit, -2 Magie
Civerbs Knüppel	-20 Schaden, -15 Stärke, -150 Mana, -5% Widerstand gegen alles
Cranium Basher	Rüstung 7, -10% Widerstand gegen alles, -20% Schaden, -5% Trefferchance
Der Deflektor	-2 Zaubersprüche, -30 Mana, Rüstung 4, -20% Widerstand gegen alles, veränderte Haltbarkeit
Die Denkkappe	-100% Schaden, 1-50 Blitztreffer, -50 Trefferpunkte, -30% Trefferchance, -75% Widerstand gegen Blitz, -10% Lichtradius
Dirks Streithammer	-35% Trefferchance, 1-10 Blitzschaden, -30% Widerstand gegen Blitz, -20% Lichtradius
Donnerruf	Rüstung 20, unzerstörbar
Der Drachentöter	-9 Stärke, -40% Widerstand gegen Magie, -40% Widerstand gegen Feuer, veränderte Haltbarkeit
Der Eiszapfen	-2 alle Attribute, -20% Lichtradius, schnelle Erholung, -20% Schaden durch Fallen
Der Empyrische Ring	Schnellster Angriff, -20% Trefferchance, -10 Geschicklichkeit
Die Falkenklau	1-6 Feuerschaden, -20% Trefferchance, -40% Widerstand gegen Feuer
Feuerpfahl	Rüstung 8, -10 Lebenskraft, -1 Schaden vom Gegner, unzerstörbar
Fleisch der gequälten Seelen	Rüstung 25, -2 Schaden vom Gegner, -3 alle Attribute, große Standfestigkeit
Der Fluch des Gladiators	Rüstung 30, 1-10 Blitztreffer
Funkerrüstung	-5 Magie, -10 Mana, -25% Lichtradius, -1 Schaden vom Gegner
Das Gewand der Weisheit	-25 Mana, -3 Stärke, -3 Lebenskraft, 76 Verschiebungsladungen
Giltzerlied	-5 Geschicklichkeit, -4 Schaden, -25% Widerstand gegen Magie
Gonnagals Dolch	-20 alle Attribute, Rüstung 60, -4 Schaden vom Gegner, Widerstands-kräfte 0, -40% Lichtradius
Götterdämmerung	-5 Geschicklichkeit, -2 Magie, -100% Schaden
Die Greifenklau	Feuerschaden 1-10, -25% Trefferchance, schnelle Attacke, schlägt Gegner zurück, -20 Mana, -20 Lebenspunkte
Grisworlds Schneide	-20 Stärke, -5 Lebenskraft, -200% Schaden, schlägt Gegner zurück, große Haltbarkeit
Der Grizzly	braucht nur eine Hand, -5 alle Attribute, -20% Trefferchance, -70% Schaden, -20 Trefferpunkte
Der Großvater	





GEGENSTAND	EFFEKT
Hammer von Jholm	.15% Trefferchance, -3 Stärke, .4% Schaden, unzerstörbar
Harlekin Kamm	-3 Rüstung, -1 Schaden vom Gegner, .2 alle Attribute, .7 Mana, .7 Trefferpunkte
Der heilige Lodder	-2 Schaden vom Gegner, .20% Widerstand gegen Feuer, schnelle Abwehr, große Haltbarkeit
Helm der Geister	Stiehlt 5% Leben
Der Helm des Overlord	.20 Stärke, .20 Magie, .15 Geschicklichkeit, .5 Lebenskraft, veränderte Haltbarkeit
Die Henkersklinge	.150% Schaden, -10 Trefferpunkte, -10% Lichtradius, große Haltbarkeit
Der himmlische Stern	-8 Rüstung, -10 Schaden, .20 Lichtradius
Höllenkiler	-8 Stärke, -8 Lebenskraft, .100% Schaden, .25 Lebenspunkte, .25 Mana
Der Immolator	.20% Widerstand gegen Feuer, 4 Feuerschaden, .10 Mana, .5 Lebenskraft
Inferno	2-12 Feuerschaden, .30% Lichtradius, .20 Mana, .75% Widerstand gegen Feuer
Die Knochensäge	.10 Schaden, .10 Stärke, .10 Leben, .5 Geschicklichkeit, .5 Mana, .5 Magie
Die knorrige Wurzel	.20% Trefferchance, .300% Schaden, .10 Geschicklichkeit, .5 Magie, .10 Widerstand gegen alles, -10 Rüstung
Der königliche Relf	.10 alle Attribute, .40 Mana, Rüstung 40, .10% Lichtradius
Die Krone der Untoten	stiehlt Leben, Rüstung 8
Lichtfunke	.25% Trefferchance, .150% Schaden, 10-20 Feuerschaden, .8 alle Attribute, .40% Lichtradius
Der Lichtsäbel	.20% Lichtradius, 1-10 Blitzschaden, .20% Trefferchance, .50% Widerstand gegen Blitz
Magiernagel	.15 Magie, .35 Mana, .25% Trefferchance, .15 Widerstand gegen alles
Messerschmidt's Schnittter	.200% Schaden, .15 Schaden, .5 auf alle Attribute, .50 Trefferpunkte, 2-12 Feuerschaden
Das Metzgerbeil des Schlächters	.10 Stärke, veränderte Haltbarkeit
Nachtschatten	Schnellste Erholung, .40% Lichtradius, .3 Geschicklichkeit, .20% Widerstand gegen alles
Der Nadler	.50% Trefferchance, schnelle Attacke
Najs leichter Panzer	Rüstung 45, .5 Magie, .20 Mana, .20% Widerstand gegen alles, .1 Sprüche, Haltbarkeit 7
Najs Rätsel	.20 Magie, .10 Geschicklichkeit, .20% Widerstand gegen alles, 57 "Teleport"-Ladungen, .25 Trefferpunkte
Der Narrenkamm	.4 alle Attribute, .100 Trefferpunkte, .6 Schaden vom Gegner, Gegner bekommt 1-3 Treffer
Der Nierenstecher	.15% Geschicklichkeit, .40% Trefferchance, .80% Schaden
Onans Stab	50 "Golem"-Ladungen, .100% Schaden, .5 alle Attribute
Das optische Amulett	.20% Lichtradius, .20% Widerstand gegen Blitz, .1 Schaden vom Gegner, .5 Magie
Das Paradiesbeil	.15% Trefferchance, .15 Trefferpunkte, .15 Stärke
Der Paradiesbogen	Rüstung 5, Schaden 1-6, Haltbarkeit 35, mindestens 30 Geschicklichkeit
Das Regenbogencape	Rüstung 10, .1 alle Attribute, .10% Widerstand gegen alles, .5 Trefferpunkte, gute Haltbarkeit
Der Ring von Regha	-3 Stärke, .10 Magie, .3 Geschicklichkeit, .10% Widerstand gegen Magie, .10% Lichtradius
Der Ring der Wahrheit	-1 Schaden vom Gegner, .10 Widerstand gegen alles, .10 Trefferpunkte
Der Sagenbogen	.2 Schaden, Zufällige Pfeilgeschwindigkeit
Der Schattenfalle	stiehlt 5% Leben, .15% Trefferchance, .5% Widerstand gegen alles, .20% Lichtradius
Schild des gespaltenen Schädels	Rüstung 10, .10 Trefferpunkte, .2 Stärke, .10 Lichtradius, veränderte Haltbarkeit
Der Schrei der Geister	.15 Magie, 69 "Wächter"-Ladungen, .15% Widerstand gegen alles, .1 Sprüche
Der schwarze Schnittter	.150% Schaden, .2 Lebenskraft, Haltbarkeit 5

GEGENSTAND	EFFEKT
Der Schwarzeichenbogen	.10% Geschicklichkeit, .10 Lebenskraft
Der Schwarzeichen-schild	.10% Geschicklichkeit, .10 Lebenskraft
Stachelige Dämonenhaut	-6 Schaden vom Gegner, .10 Stärke, .50% Widerstand gegen Feuer
Stählerner Schleier	.20% Lichtradius, .50% Widerstand gegen alles, .60% Rüstung, .30 Mana, .15 Stärke, .15 Lebenskraft
Der Steinspalter	.30 Trefferpunkte, .20% Trefferchance, .5% Schaden, .40% Widerstand gegen Blitz
Das Sturmschild	Rüstung 40, .4 Schaden vom Gegner, .10 Stärke, schneller Block, unzerstörbar
Die Sturmspitze	.50% Widerstand gegen Blitz, 2-8 Blitzschaden, .10 Stärke, .10 Magie
Der Todesbringer	.25% Trefferchance, .250% Schaden, .5 auf alle Attribute, .25 Trefferpunkte, .20% Lichtradius
Der Verlobungsring	-2 Schaden vom Gegner, Gegner nimmt 1-3 Schaden, Rüstung 5, beschädigt Rüstung des Gegners
Der Verteidiger	.5 Lebenskraft, .5% Trefferchance
Windmacht	.5 Stärke, .200% Schaden, schlägt Gegner zurück
Der Würgering	Widersteht allem, konstanter Trefferpunkte-Verlust während der Benutzung
Der Zermalmer	.200% Schaden, .5 Geschicklichkeit, .5 Magie, .10 Mana

## SCHREIN-LISTE

Nur unvorsichtige Helden aktivieren überhastet einen Schrein. Wer keine böse Überraschung erleben will, speichert vorher seinen Spielstand und informiert sich in unserer Tabelle, was ihn erwartet. Brunnen, Fontänen und Ziegenschreine dürfen mehrmals hintereinander benutzt werden.

BEZEICHNUNG	EFFEKT
Beschmutzter Schrein	1-3 auf zufälliges Attribut der anderen Spieler, -1 auf alle Attribute
Elfischer Schrein	Alle Tränke werden Tränke der völligen Genesung
Faszinierender Schrein	Verlust an Mana, lehrt "Feuerblitz"
Geschmückter Schrein	Verlust an Mana, lehrt "Heiliger Blitz"
Gespensischer Schrein	Alle Spielern werden die Hitpoints aufgefüllt (nur Multispieler)
Glitzernder Schrein	Identifiziert alle Gegenstände im Inventory
Göttlicher Schrein	Füllt Trefferpunkte und Mana auf, zwei Tränke der völligen Genesung oder einen vollen Mana-Trank und einen vollen Genesungs-Trank
Grausiger Schrein	.2 zur Stärke
Heiligen-Schrein	Teleport an eine zufällige Stelle
Heiliger Schrein	Erhöht "Aufgeladener Blitz" um zwei Stufen, zieht 1/10 Mana ab
Leuchtender Schrein	-1 Schaden auf alle Waffen, .2 Rüstung auf alle Rüstungsstücke
Magischer Schrein	Zaubert "Mana Schild"
Mysteriöser Schrein	.5 auf ein Attribut, -1 zu den anderen
Rätselhafter Schrein	Füllt Mana auf, spricht "Nova"-Zauber
Religiöser Schrein	Erhöht die Haltbarkeit aller Gegenstände auf das Maximum
Schlamm-Schrein	-1 Schaden zu allen Waffen im Inventory
Spiritueeller Schrein	Jeder freie Inventory-Platz wird mit etwas Gold aufgefüllt
Steinerne Schrein	Erhöht Stabladungen auf Maximum
Stiller Schrein	.2 Lebenskraft
Thaumaturgischer Schrein	Alle Truhen im Level werden wieder gefüllt
Unheimlicher Schrein	.2 Magie
Verborgener Schrein	Zeigt Karte des gesamten Levels
Verlassener Schrein	.2 zur Geschicklichkeit
Versteckter Schrein	Ein Gegenstand -10 Haltbarkeit, alle ändern -10
Verzauberter Schrein	-1 auf einen Spruch, .1 alle weiteren beherrschten Zauber
Blutbrunnen	Erhöht Trefferpunkte
Fontäne der Tränen	-1 auf ein Attribut, .1 auf ein anderes
Kessel	Zufälliger Schrein-Effekt
Reinigende Quelle	Erhöht Mana-Punkte
Schlammiger Tümpel	Zaubert für kurze Zeit "Infravision"
Ziegenschrein	Zufälliger Schrein-Effekt



# RESIDENT EVIL 2

## KOMPLETTLÖSUNG UND ZOMBIE-TIPS

**PS** Damit Ihr den Zombie-Alptraum unbeschadet übersteht, versorgen wir Euch auf den nächsten sechs Seiten mit allgemeinen Tips und einer Komplettlösung für Leon und Claire. Los geht's!

### Allgemeine Tips fürs Überleben

**Heilkräuter:** Durch Mischen roter und grüner Kräuter erhaltet Ihr eine Medizin, die Euch selbst bei schweren Verletzungen komplett heilt. Das bringt Euch auch einen zusätzlichen freien Slot für Gegenstände.

**Lock-Screens:** Durch aufmerksames Zuschauen erkennt Ihr schon während des Eintretens durch eine Tür, ob G-Virus-Patienten dahinter lauern. Dauert es nach der Tür-Animation noch eine Sekunde, bevor der Spielbildschirm erscheint, seid auf Gefahren gefaßt!

**Inventar-Organisation:** Haltet immer mindestens einen Slot für wichtige Karten, Schlüssel oder Kräuter frei. Nehmt nur die Munition mit, für die Ihr auch eine Waffe habt. Durch Kombinieren der Munition mit der passenden Waffe organisiert Ihr das Inventar effizienter und seid auf Angriffe vorbereitet.

**Zusatz-Informationen:** Filme und Schriftstücke sind nicht entscheidend für den Spielerfolg. Während Notizen archiviert werden, nehmen Filme wichtigen Platz im Inventar weg. Im Zweifelsfall laßt Ihr diese einfach liegen.

**Rolladen:** Die Benutzung des "Cord"-Kabels ist optional. Durch Einsetzen in eines der zwei Rolladen-



Setzt Ihr das "Cord" in den Rolladenkasten ein (links), bleibt Ihr von Zombie-Horden (rechts) verschont.



kästen des Reviers versperrt Ihr anrückenden Bleichgesichtern den Weg hinein.

**Blinker-Tips:** Wichtige Gegenstände wie Schlüssel blinken, so daß Ihr sie kaum übersehen könnt. Kräuter und Sprays erkennt Ihr leichter, wenn Ihr die Helligkeit Eures Bildschirms erhöht.

**Terminator-Attacke:** Dem Golem/Tyrant im zweiten Szenario ist mit Waffen nicht beizukommen. Laßt vorbei, wenn er nach seinem ersten Treffer zu einem Doppelschlag ansetzt!

**Schlachtplatte:** Mit leistungsfähigen Waffen müßt Ihr effektiv umgehen; Wartet, bis mehrere Zombies hintereinander stehen, um die beste Wirkung zu erzielen.



Munitionssparende Killermethode: Wartet, bis ein Untoter sich am Fuß verbeißt, und tretet dann zu...

**Fußball:** Wenn Ihr keine Munition, aber genügend Kräuter habt, laßt Ihr Euch von einem Zombie anfallen und schüttelt ihn in seine Kumpels. Meist fallen mehrere Gegner um und Ihr könnt davonlaufen. Auch einem "Licker" könnt Ihr durch Schnelligkeit entkommen.

**Farbband-Nutzung:** Meist liegt bei jeder Schreibmaschine ein Farbband ("Ink Ribbon"). Gewöhnt Euch an, nach dem Speichern die restlichen Bänder sofort in die nächste Kiste zu legen, um Platz zu sparen.

**Kisten-Kunde:** Nach dem ersten Durchspielen von "Resident Evil 2" wißt Ihr über den Zweck der einzelnen Gegenstände Bescheid. Sobald Ihr an einer Kiste vorbeikommt, plant voraus und nehmt die passenden Werkzeuge mit. Achtung vor Überraschungs-Attacken im zweiten Szenario: Hier ergeben sich drastisch veränderte Gefahrensituationen. Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste, also nehmt stets genügend Heilkräuter mit! Beachtet auch, daß die Nutzung von Sprays Euer Ranking verschlechtert (Infos zum Ranking weiter unten).



Bonus-Sequenzen wie die Schlacht am Bahnhof könnt Ihr nur in einem der B-Szenarios spielen.

Burschen laßt Ihr am besten nahe an Euch heran und wartet, bis er sich an Eure Füße hängt. So könnt Ihr ihn deutlich schneller als mit der Pistole besiegen und den "Special Key" an Euch nehmen. Damit schließt Ihr den Kleidungs-Spind auf und erhaltet die Kostüme.

### Das Rating-System

Der Feind ist nicht nur das Virus: Bei "Resident Evil 2" spielt Ihr auch gegen die Uhr und Eure Angst. Denn jeder Speichervorgang und jede Minute Spielzeit können Eure Bewertung am Ende des Spiels verschlechtern. Auch das Benutzen von Spezialwaffen (Spark Shot, Machine Gun) oder die Heilung mit dem Erste-Hilfe-Spray solltet Ihr für eine optimale Leistung vermeiden. Als Faustregel gelten die folgenden Werte:

**A-Ranking: weniger als 3 Stunden**

**B-Ranking: 3 bis 5 Stunden**

**C-Ranking: 5 bis 7 Stunden**

**D-Ranking: über 7 Stunden**

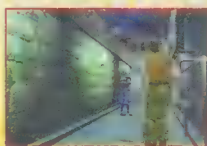
Um den Spielmodus "The 4th Survivor" zu erreichen, müßt Ihr ein A-Ranking in einem B-Szenario schaffen. Dafür müßt Ihr in weniger als drei Stunden durchspielen, höchstens einmal speichern, keine Spezialwaffen benutzen und keine Sprays zur Heilung verwenden. Habt Ihr das geschafft, müßt Ihr als Kommando-Soldat aus der Stadt entkommen.

Den "Tofu"-Modus – ähnlich dem "Survivor", allerdings steuert Ihr hier eine mit Messer bewaffnete, Wurst-ähnliche Figur – gibt's nur, wenn Ihr das Spiel sechsmal durchspielt und ganz nebenbei den "Survivor"-Modus erspielt. Und jetzt zeigen wir Euch den komplett dokumentierten Marsch durch die Zombie-Behausungen...

### Andere Uniformen

Für Claire und Leon stehen neue Outfits im Speicherraum neben dem Fotokahor bereit. Um den Spezialschlüssel für den Spind zu erhalten, startet ein neues

Spiel auf der Stufe "Normal". Schlacht Euch zum Polizeirevier durch ohne einen Gegenstand – auch keine Munition oder Waffen – aufzunehmen. Sobald Ihr den Tunnel unter dem Gebäude erreicht, bemerkt Ihr einen ungewöhnlich gekleideten Zombie: Es ist Brad Vickers, ein Mitglied des STARS-Teams! Diesen zählen



Neue Kleidung: Erreicht Ihr den Tunnel ohne einen Gegenstand aufzunehmen, erscheint der Zombie links. Mit dessen Schlüssel (Mitte) schließt Ihr den Spind rechts auf.



# POLIZEISTATION ERDGESCHOSS

# POLIZEISTATION ERSTER STOCK



## Komplettlösung für Leon, Szenario A

In der Regel sind Heilkräuter und Munitionseinheiten nicht extra aufgeführt. Durchsucht gelegentlich Räume, um solche Extras zu finden.

### Die Flucht

Bei der Flucht zum Waffenladen kauft Ihr an den Untoten vorbei, um keine Munition zu verschwenden. Nach der Begrüßung durch den Besitzer schnappt Ihr Euch die zwei Munitionspäckchen hinter dem Tresen. Wenn Ihr die Shotgun wollt, kämpft gegen die hereinbrechenden Zombies, ansonsten verkrimelt Ihr Euch durch den Hinterausgang. Nachdem Ihr den Hinterhof entlanggelaufen seid, schließt auf die durch das Tor schlurpfenden Untoten und bahnt Euch einen Weg an der Mittagsmahl-haltenden Meute vorbei in den Bus. Achtung: Eine Menge Zombies versperrten den Weg zur Polizeistation!

### RPD-Polizeirevier

Nach dem Gespräch mit dem verwundeten Offizier (Raum E1) aktiviert Ihr den Rechner in der Halle, entriegelt per **Codekarte** die Türen und schnappt Euch Munition und Farbband. Im Empfangsraum E2 ordnet Ihr das Inventar in der Kiste, lest die Notiz und verläßt den Raum durch die andere Tür. Der kopflose Cop hat (nach zweifachem Untersuchen) Munition dabei, dem einige Meter weiter attackierenden Licker-Monster laßt Ihr davon oder tötet es mit gezielten Shotgun-Schüssen nach unten. Seid Ihr verwundet, benutzt das "Green Herf" am Ende des Ganges. In Zukunft gilt als Faustregel bei Attacken: Prüft während eines Kampfes öfter Munitionsvorrat und Gesundheitszustand! Betretet nun den Schulungsraum (E3) und entfacht im Hinterzimmer ein Kaminfeuer, was Euch einen **roten Edelstein** einbringt. Studiert den Report links

des Eingangs und verläßt das verwüstete Zimmer. Nach den folgenden, harten Zombie-Attacken hinter der Tür regeneriert Ihr Euch im Speicherraum unter der Treppe und schaffst durch mindestens drei leere Slots Platz für zukünftige Funde.

Nebenan, im Fotolabor, entwickelt Ihr zukünftig Filme, die die Hintergrundinformationen bergen. Seid Ihr für neue Erkundungen gerüstet, steigt die

Treppe empor und löst das Statuen-Rätsel am Ende des Korridors (F1): Beide Polygon-Statuen müssen auf die Bodenplatten geschoben werden, dabei sollen deren

Antlitze auf die Statue in der Mitte blicken. Ihr

sackt den **zweiten Edelstein** ein und kämpft Euch durch die Cop-Streife im Gang. Betretet das STARS-Büro (F2), wo Ihr auf dem Schreibtisch ein Tagebuch, eine **Einhorn-Medaille** und im Waffenschrank eine Shotgun entdeckt. Nun wandert Ihr in die Eingangshalle zurück (Vorsicht)

und setzt die Medaille in den Brunnen ein: Als Belohnung erhaltet Ihr einen Schlüssel, der sich nach eingehender Untersuchung als **Pik-Schlüssel** entpuppt. Nun geht's zurück in den Gang des kopflosen Cops: Sperrt den Raum E4 mit den Beweismitteln auf und schiebt die Staffelei an den Schrank, um die **Vierkant-Kurbel** zu erhalten. Vergeßt nicht den Patrouillen-Report und das Farbband! Nun schlägt Ihr Euch im ersten Stock zur Bibliothek F3 durch. Eine Treppe führt auf die Empore.

Habt Ihr Euch nach dem Sturz am Ende der Balustrade wieder aufgerappelt, studiert Ihr das Muster auf dem Bild und rückt vorne die Regale in die gezeigte Anordnung. Schnappt Euch den **Läufer-Stecker** und verläßt den Raum durch die Doppeltür (rechts auf dem Schreibtisch liegen Kräuter). Umrundet die Haupthalle auf der Galerie F4 und betretet den Speicherraum F5, wo ein herrenloser Schreibtisch-Schlüssel, Farbblätter und die Notiz der Sekretärin herumliegen. Beim Verlassen des Raumes haltet Ihr Euch vom brennenden Helikopter fern und betretet rechts den Gang F6, um ihn schnurstracks am anderen Ende des Korridors wieder zu verlassen. Nun seid Ihr im Freien: Rings um die Feuerleiter blühen Kräuter, die Ihr bei Gelegenheit zu einer Kiste bringt. Auch hier gilt die Inventar-Faustregel: Schafft genügend Platz, bevor Ihr weitergeht. Im Büro E5 säubert Ihr den Hauptraum und betretet die abgetrennte Einheit mit dem Safe. Die Kombination 2236 verhilft Euch zu Shotgun-Munition und einer Karte, hinter dem Schreibtisch findet Ihr zwei Kräuter. Wenn Ihr das große Büro durch die Doppeltür vom verläßt, solltet Ihr gesund und gut ausgerüstet sein, ansonsten marschiert Ihr wieder auf bekanntem Weg zurück in den ersten Stock.

Nun löschst Ihr den brennenden Helikopter. Habt Ihr den Marsch durch den verwinkelten Gang F7 überlebt, führt Euch eine Stahltür nach draußen. Laßt am Heli vorbei nach unten, meidet die bleichen Partygäste und besucht das kleine Häuschen. Mit dem **Ventil-Rad** laßt Ihr zurück und löscht damit hinter dem Zaun das Feuer (Munition im Heli-Cockpit mitnehmen). Jetzt marschiert Ihr mit den zwei Edelsteinen in den nun begehbaren Raum F8. Hier erhaltet Ihr den **Diamant-schlüssel** und (nach Einsetzen der Edelsteine) den **King Plug**. Mit dem Diamant-schlüssel öffnet Ihr den bisher verschlossenen Raum nahe des Fotolabors E6. Achtung: Dort scheint ein Zombiene-st zu sein! Nach dem Gefecht (Heilung notwendig?) holt Ihr Euch Film und Munition aus dem Schrank und betretet den Raum E1 von hinten.

**Ihr wollt mächtige Ballermänner mit unendlich viel Munition? Kein Problem! Spielt Ihr ein A-Szenario unter 2,5 Stunden durch und schafft ein A- oder B-Ranking, findet Ihr beim nächsten Spiel einen Raketenwerfer in der ersten Vorratskiste. Es geht aber noch weiter: Erreicht Ihr in einem B-Szenario ein A- oder B-Ranking unter drei Stunden, gehört Euch die Maschinenpistole (Bild).**



**Bleibt Ihr unter 2,5 Stunden, findet Ihr das Super-Trio: Raketenwerfer, MP und die fulminante Gatling-Gun warten auf untote Ziele!**



## POLIZEISTATION KELLER



Dort erwartet Euch der infizierte Cop, allerdings wirkt er leicht verändert... Bevor Ihr zu Raum E7 aufbrecht nehmt Ihr den **Herz-Schlüssel** vom Schreibtisch, die Munition aus dem Schrank und das Memo. Im Verhörraum E7 holt Ihr per Diamantschlüssel den **Turm-Stecker** und Cord: Vorsicht ist dabei durchaus angebracht. Nun geht's abwärts: Der Herzschlüssel öffnet die Tür beim Hauptbüro. Im Gang E8 nehmt Ihr die Treppe nach unten. Bringt die gefährlichen Klaffier zur Ruhe und nehmt Kurs auf den Power-Control-Raum K1, wo Ihr per "Oben, unten, oben, unten, oben"-Schaltung den Strom einschaltet und die Keller-Karte mitnehmt. Im Parkhaus hilft Ihr Ada bei der LKW-Schiebung und erreicht so den Zellenblock, in dem bei K2 Eremit Ben der Dinge harrt. Mit dem **Drahtaken** hievt Ihr den Kanaldeckel bei K3 hoch und wagt Euch in die Dunkelheit hinab... In den Kanälen tummeln sich haarige Bewohner, an denen Ihr aber reaktions-schnell vorbeilaufen könnt. Steigt am anderen Ende wieder hoch, um in den Speicherraum links vom Gang zu gelangen. Nach einer kurzen Begrüßung fahrt Ihr als Ada Wong per Lift nach oben, um in zwei Gebäuden nach Munition bzw. dem **Club-Schlüssel** und einer Karte zu suchen. Bevor Ihr per Schalter das Bassin im großen Gebäude flutet, schiebt die Kisten darin nach hinten. So baut Ihr eine Brücke. Kehrt Ada an den Ort der Trennung zurück, übergibt sie Leon die gefundenen Gegenstände. Macht Euch nun auf den Weg zurück zum Revier. Im Vorbeigehen holt Ihr bei K4 die **rote Zugungskarte**, mit der Ihr die Waffenkammer K5 betreten könnt. Frisch gestärkt mit Rucksack und MP erreicht Ihr wieder die Treppe bei K6. In der Kammer des

## KANALSYSTEM MIT ZUGANG TRAM



Wachmanns E9 holt Ihr Magnum und Karte, danach benutzt Ihr den Club Key letztmals beim Pressezimmer E10 (grünliche, verschörkelte Eingangstür). Nehmt den Film und das **goldene Zahnrad** durch Aktivieren der Brenner 12, 13 und 11. Vorher müßt Ihr den Ofen links der Brenner mit dem Feuerzeug entzünden. Mit Vierkant-Kurbel und Zahnrad pirscht Ihr in den dritten Stock. Nehmt die Treppe innerhalb der Bibliothek E3 – sie führt schnurstracks in das Turnzimmer im zweiten Stock. Mit der Kurbel senkt Ihr die Holztreppe, das Zahnrad führt nach Aktivierung des Mechanismus zum Öffnen der Eisentür. Schnappt Euch den **Springer-Stecker** und hüpf durch den Schacht in den Kanal. Im Raum beim Speicherraum sind alle vier Stecker in das Panel einzusetzen, um das Schott zu öffnen. Leider hat ein übles Wesen etwas dagegen: Wappnet Euch für ein Gefecht mit William Birkin und bleibt in Bewegung!

### Die Abwasserkanäle

Im jetzt offenen Speicherraum S1 liegt neben einem Fax auch Munition. Der versteckte Ausgang führt Euch per Leiter abwärts in ein dunkles Vorratslager, in dem bei entsprechender Beleuchtung Munition sichtbar wird. Wieder oben wird Leon beim Verlassen des Speicherraums (Ventil-Rad nicht vergessen) von einer Kugel getroffen. Als Ada verfolgt Ihr die flüchtige Dame durch den Kanal.

Im Korridor ist Eile geboten, am anderen Ende klärt Euch William Birkins Frau Annette über die Umbrella-Machenschaften auf. Sobald Ihr (nach Benutzung der Leiter) wieder Leon seid, schnappt Ihr Euch bei den toten Soldaten in der Sackgasse S2

**Wolf-Münze** und zusätzliche Munition. Über den Gang S3

(Wolf-Münze in den Automaten einsetzen) erreicht Ihr nun die Halle, wo das Benutzen des Ventil-Rads die Brücke senkt. Gegenüber hebt Ihr die Brücke und sammelt die Extras ein. Durch den Gang S4 erreicht Ihr das Tor S5, wo ein Reptil Freigang hat. Durch gashaltiges Blechfutter (bei S4) macht Ihr dem Feind den Garaus, anschließend trifft Ihr Ada hinter der Kloake. Holt die **Adler-Münze** samt Notiz vom toten Kanalarbeiter und arbeitet Euch zurück zu S3, wo das Einwerfen der Münze den Ausgang hinter dem Wasserfall freigibt.

Die Flucht-Tram S6 schaltet Ihr rechts am Kontrollpult ein, damit das Duo dem Grauen vorerst entkommt. Per Feuerzeug laßt Ihr nach der Ankunft die Waffenschrank-Schlüssel neben der Leuchtkanone aufblitzen. Nördlich entdeckt Ihr in der Sackgasse ein Custom-Shotgun-Kit, das die Leistung Eurer Shotgun erhöht. Um Munition zu sparen, laßt Ihr Ada in den nun folgenden Gängen Bodyguard spielen: Haltet Euch einfach dezent hinter ihr. Im Speicherraum oberhalb der Leiter macht Ihr Euch mit Munition und Spray fit, bevor es draußen zum Aufzugs-Fahrerhaus geht. In der Kabine findet Ihr neben Magnum-Munition (Toilette) auch die **Schlüssel für die Plattform** draußen. Während der Fahrt passieren seltsame Dinge – seht nach draußen und beseitigt das nicht gerade hamlose Maxi-I-findernis auf dem weiteren Weg nach unten.

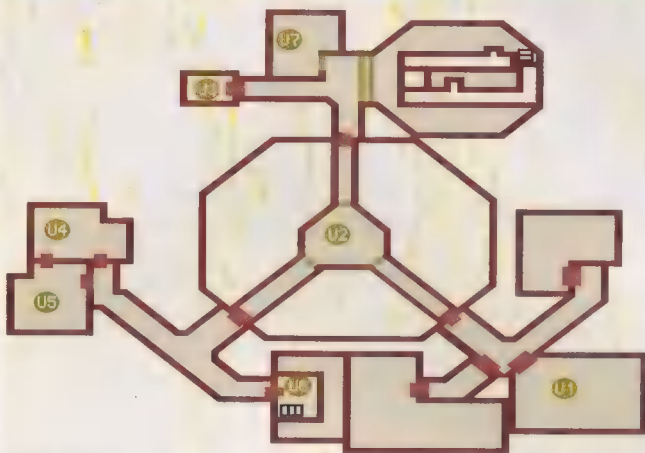
### Umbrella-Labor

Nachdem Ada sicher im Speicherraum U1 liegt, lauft Ihr zum "Main Shaft" U2 und anschließend in den blauen East Shaft U3. Die eisgekühlte Tür führt Euch in ein Labor. Mit dem **Sicherungsbehälter** erstellt Ihr eine **Hauptsicherung**, die im Zentrum des Labors U2 zur Stromversorgung eingesetzt wird. Im West-Abschnitt (rot) benutzt Ihr die Türe rechts, um in den überwachten Sicherheitsraum U4 zu gelangen. Mit dem Flammenwerfer im Spind verbruzzelt Ihr die Pflanze, außerdem gibt's hier wichtigen Lesestoff. Aktiviert nun den **BOW-Sprinkler** und





# UMBRELLA-LABOR HAUPT-EBENE MIT WEST/EAST-AREA



klettern durch den Luftschacht in das angrenzende Büro U5. Dort liegen zwei dringend benötigte Munitionspäckchen. Durch die Schleuse erreicht Ihr zwei Pflanzenwesen und eine Leiter (U6), die Euch hinunter in den Zentralbereich des Labors führt. Das Hauptlabor liegt hinter dem Monitor-Raum, wo sich auch eine Kiste sowie eine Schreibmaschine befindet. Mit dem Waffenschrank-Schlüssel beschafft Ihr Euch im Vorraum ein Anbauteil für Eure Magnum. Im überfüllten Inneren liegt die **Labor-Zutrittskarte**. Auf dem Rückweg schaut Ihr im Insektenraum vorbei, da links neben der Bewohnerin ein PC steht. Nach Vernichtung der Brut loggt Ihr Euch mit dem Passwort **"GUEST"** in das Netzwerk ein. Jetzt geht Ihr zurück zum Ost-Bereich, wo Ihr Euch am Kontrollpult anmeldet (erst Claire wird schließlich im zweiten Szenario eingelassen). Nebenbei U7 erlaubt Euch die Labor-Karte den Zutritt. Schaltet das Licht ein und schnappt Euch inmitten der Zombie-Party die **MO-Disk**, den Magnum-Clip und das Spray. Auf dem Weg zum West-Bereich holt Ihr Euch bei der Konfrontation mit Annette das G-Virus. Die MO-Disk setzt Ihr nach Genesung und Aufmunitionierung im tiefergelegenen Zentralbereich an der Schleuse ein – der Weg zum Showdown mit Will Birkin ist frei. Damit er Euch besucht, drückt Ihr



Vorsicht Pflanze: Die Giftschwaden dieser Mutationen verletzen Euch selbst bei einigen Metern Entfernung!

den Knopf rechts am Schleusen-Aufzug. Bleibt möglichst in Bewegung, um dem morphenden Fleischkloß nicht zu nahe zu kommen! Den vorläufigen Abspann laßt Ihr genüsslich ablaufen, denn das Spiel legt nach Finale und Bewertung einen Spielstand für Claire an. Nur mit diesem werdet Ihr den "echten" Showdown erleben – und der ist nicht so leicht zu überleben...

## Komplettlösung für Claire, A-Szenario

Bis zum Erreichen der Polizeistation gleichen sich die Ereignisse von Claire und Leon, nur daß der Ladenbesitzer sich vergeblich mit einer Bowgun verteidigt. Nehmt genügend Munition mit – sowohl im Laden, als auch in einem Lieferwagen, einer Mülltonne und im Bus finden sich Patronen.

### Die Polizeistation

Nach dem Gespräch mit einem verwundeten Cop in Raum E1 öffnet Ihr per Computer und **Codekarte** die Tore im Foyer. Ängstliche Naturen speichern, bevor es im Raum E2 weitergeht. Das Memo neben der Kiste verrät Euch eine Safe-Kombination, der Ausgang befindet sich hinter der Holzwand. Der Gang führt Euch zu zwei unerfreulichen Dingen: Der leblose Cop dient immerhin als Munitions-Spender, einige Meter weiter attackiert ein Licker, den Ihr durch Schüsse nach unten tötet oder ihm einfach davonlaßt. Bei Eurem Weitermarsch erreicht Ihr eine Doppeltür – betretet den Schulungsraum

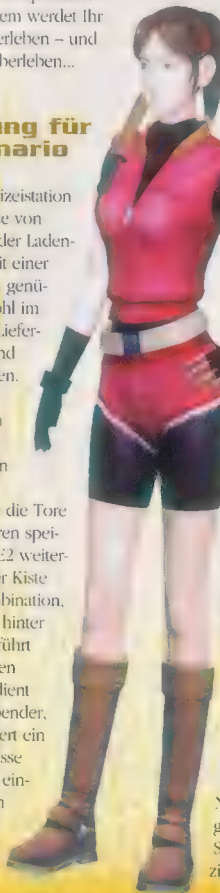
E3, um an den Report zu gelangen. Achtung beim Öffnen der höchsten Tür – eine Zombie-Versammlung befindet sich in vollem Gange! Unter der Treppe findet Ihr Krituter, einen Speicherpunkt und das Fotolabor, in dem Filme entwickelt werden. Nun steigt Ihr in den ersten Stock hinauf und löst das Statuen-Rätsel F1: Verschiebt die zwei Polygon-Statuen, bis sie mit Blick in die Raummitte auf den Bodenplatten stehen. Greift den **roten Edelstein** ab und geht durch die Tür bei den Statuen. Betretet nun das STARS-Büro F2 und schnappt Euch hier das Tagebuch, die **Einhorn-Medaille** und den Granatwerfer aus dem Waffenschrank. Beim Verlassen des Raums kommt ein Fax an – Neugierige erfahren hier Hintergründe über den Polizeichef. Nun setzt Ihr die Medaille in den Brunnen bei der Eingangshalle ein. Die Belohnung ist der **Pik-Schlüssel** (untersucht den Schlüssel näher), der Euch im Gang mit dem kopflosen Cop Zugang zum Datenraum E4 gewährt. Die **Vierkant-Kurbel** erreicht Ihr per Staffelei; außerdem nehmt Ihr den Report und das Farbband mit. Nun besucht Ihr erneut den zweiten Stock: Vor der Bibliothek flüchtet ein

kleines Mädchen und Leon taucht auf. Am Ende des Gangs liegt Munition. Geht nach rechts und holt mit der Haumadel Flame Rounds aus dem Schreibtisch. Betretet die Bibliothek und steigt die Treppe hoch. Ignoriert die Tür oben und geht die Galerie entlang, bis Ihr durchbrecht. Werft einen Blick auf das Bild, denn in der gezeigten Reihenfolge müssen die Regale verschoben werden, um den **Schlangen-Stein** einzusacken.

Den Raum verläßt Ihr durch die Doppeltür, rechts daneben gibt's rote Kräuter: Vermischt Ihr diese mit Grünzeug, ergibt sich eine überaus gesunde Medizin für Notfälle! Nun umrundet Ihr die Halle auf der Galerie F4, allerdings solltet Ihr Euch vor den

Zombies in Acht nehmen: Da Ihr noch öfter hier vorbeikommt, erledigt Ihr sie besser. Betretet den Speicherraum F5 am Ende der Galerie, wo neben dem Feuerzeug auch eine Notiz liegt. Mit dem Feuerzeug geht Ihr den Weg zurück zum Schulungsraum E3: Im Hinterzimmer zündet Ihr den Kamin an

**Vor allem**  
bel Boss-  
Kämpfen, aber  
auch gegen die  
helmtückischen  
Licker ist es  
lebenswichtig  
stets den  
Gesundheits-  
zustand zu  
überprüfen und  
sich während  
der Schlacht zu  
hellen. Genauso  
sinnvoll ist das  
regelmäßige  
Nachladen der  
Knarren im  
Menü (Munition  
mit Waffe kombinieren, um ein  
volles Magazin  
zu laden). So  
haben die  
Gegner keine  
Chance, Euch zu  
überfallen und  
sich am Hals zu  
verbeißen...



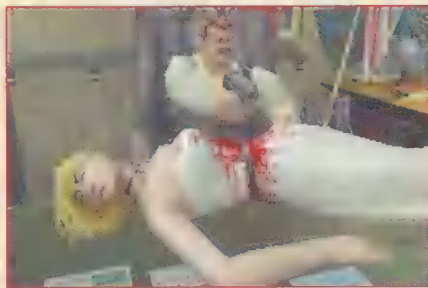


und schnappt Euch den aus dem Bild fallenden **zweiten roten Edelstein**. Zurück in der Eingangshalle nehmt Ihr die andere Tür (rechts), die mit der Codekarte aufgesperrt wurde. Hier tummeln sich etliche Untote, die bedenklich nahe kommen! Hinter der Doppeltür befindet sich der ebenfalls gefüllte Büroraum E5, in dessen Nebenzimmer ein Safe steht. Durch Eingehen von "2236" öffnet Ihr diesen, hinter dem Schreibtisch blühen zwei heilsame Kräuter. Nun erklimmt Ihr per Feuerleiter den Gang F7, der Euch nach einem kurzweiligen Marsch ins Freie führt. Um den brennenden Heli zu löschen, holt Ihr Euch das Ventil-Rad im Geräteschuppen unten: Die Zombies solltet Ihr umlaufen, denn sonst wird die Munition knapp. Nachdem vorsichtige Zombiejäger unten gespiegelt haben, erklimmt Ihr wieder das Gebäude und löscht durch Benutzung des **Ventil-Rades** hinter dem Zaun das Feuer. Schnappt Euch die Munition im Heli-Cockpit und kehrt ins Innere zurück. Mit beiden Edelsteinen (eine Kiste befindet sich gleich nebenan im Speicherraum F5) betretet Ihr den nun



Der Raum mit dem Beweismaterial E6 ist voller Zombies; Ihr solltet Euch nur mit entsprechender Bewaffnung...

zugänglichen Raum F8 hinter der Kanzel. Hier setzt Ihr die Steine in die Büsten ein und erhaltet so neben dem **Diamant-Schlüssel** auch den ersten Teil des **Blauen Steins**. Den Stein legt Ihr in die Kiste nebenan, der Schlüssel öffnet den Raum F6 neben dem Fotolabor bei der Treppe. Hier findet Ihr Beweismittel und eine Horde Zombies. Beseitigt sie und holt Euch den Film sowie den gut versteckten **C4-Sprengstoff**. Den Raum verläßt Ihr durch die andere Tür und steht nun im Zimmer E1, das Ihr schon kennt – dem Cop aus der Anfangsszene geht's aber nicht mehr so gut. Schnappt Euch die Munition aus dem Schrank, die Notiz und vor allem den **Zünder**. Schließt die Tür zur Haupthalle auf und geht zum Gang vor dem Büro E5. Bei Bedarf schafft Ihr vorher Platz im Inventar! Die Kiste in Raum E2 ist hilfreich. Weiter hinten schließt Ihr den Verhörraum E7 mit dem Diamantschlüssel auf und nehmt sowohl das Kabel auf dem Tisch als auch den Eagle Stone mit. Nun sprengt Ihr per



Der psychopathische Polizeichef hat bei der Bewachung der Bürgermeister-Tochter kläglich versagt...

Bombe (C4 plus Detonator) das Cockpit des Helis bei F5 entzwei und folgt dem Gang nach hinten. Im Büro F9 erläutert der Polizeichef seine psychische Verfassung und will alleine sein. Ihr dagegen nehmt den anderen Ausgang aus dem Büro und lernt wenig später im Hinterzimmer F10 Sherry kennen, die Tochter des Umbrella-Forschers William Birkin. Sucht nach der Notiz, der Munition und (wieder im Büro des Chefs) dem **Herz-Schlüssel**. Dieser paßt im kleinen Gang bei Hauptbüro E5, das Ihr über die Feuerleiter erreicht. Nach einer Attacke im Gang E8 geht Ihr über die Treppe in den Keller, der ebenfalls von beifreudigen Hunden bewacht wird. Haltet Euch



...hineinwagen und für klare Verhältnisse sorgen. Die Shotgun erweist sich hier als überaus effektiv!

rechts und betretet den Raum mit dem Stromaggregat K1. Besorgt Euch Karte, Kräuter und Strom für das Waffenlager-Schloß (drückt oben, unten, oben, unten, oben). Nun verläßt die Ebene über die Leiter K7 und betretet den Speicherraum auf der linken Seite. Danach trifft Ihr wieder auf Sherry. In ihrer Rolle fährt Ihr per Lift nach oben und weicht den Gegnern aus. Über die Stahlbrücke kauft Ihr nur, wenn Ihr ein Extra-Paket Patronen wollt. Ansonsten hetzt Ihr schnurstracks zum benachbarten Gebäude. Hier nehmt Ihr die Kanal-Karte von der Wand und drückt den Knopf am Kontrollpult erst, wenn alle Kisten an der Stirnseite der Grube eine Brücke bilden. Füllt die Grube, lauft über die Kisten und holt den **Kreuz-Schlüssel** (der letzte Schlüssel für die Polizeistation). Lauft wieder in den Schuppen und übergebt Claire die Sachen. Als Claire geht's

nun zurück. Im Autopsie-Zimmer K4 holt Ihr Euch die Codekarte für den Waffenraum K5. Hier deckt Ihr Euch mit Rucksack und Maschinenpistole ein. Aber Achtung: Nehmt Ihr die Sachen aus dem Schrank, sind sie beim zweiten Szenario mit Leon nicht mehr da! Wieder oben in der Station betretet Ihr den Wachraum E9 direkt an der Treppe und holt Euch Munition und Tagebuch.

Nehmt Feuerzeug und Vierkant-Kurbel aus einer Kiste. Der Club-Schlüssel öffnet nämlich auch den Presserraum E10 im Ostflügel, wo Ihr mit Feuerzeug und eingeschaltetem Gashrenner in der Reihenfolge 12, 13, 11 das **goldene Zahnrad** erhaltet. Rennt zurück zur Bibliothek F3 im ersten Stock: Steigt die Treppe hoch und öffnet die Tür zur Galerie. Betretet das Tumm-



Alle Kisten nach hinten: So bildet ihr eine Brücke für Sherry. Als Belohnung gibt's den Club-Schlüssel.

zimmer nebenan, wo sich durch Drehen mit der Kurbel eine Holzterrasse senkt. Setzt das Zahnrad in den Mechanismus ein und Ihr erhaltet den zweiten blauen Stein. Nun benutzt Ihr die Galerie, um in das Speicherraum F5 zu gelangen. Holt alle vier Steine aus der Kiste und setzt aus den beiden blauen Teilen den **Jaguar-Stein** zusammen. Speichert im Zweifelsfall ab und nehmt genügend Munition und Kräuter mit! Im Büro des Polizeichefs setzt Ihr alle drei Steine in das Bild hinter dem Schreibtisch ein, um den Keller-Zugang zu öffnen. Nach einer Begegnung mit dem Chief kämpft Ihr im Untergrund gegen eine Gen-Mutation von Will Birkin. Nach dem Sieg holt Ihr die im Büro wartende Sherry ab und geht wieder nach unten.



So wird richtig gezündelt: Die Reihenfolge für die Leuchter lautet Mitte, rechts und links.





Prüft regelmäßige Euren Gesundheitszustand: Wer sich nicht im Kampf regeneriert, endet auf diese Weise!

## Das Kanalsystem

Nach der Ankunft im Abwassersystem wird Sherry von der Flut mitgerissen. Als Sherry kriecht Ihr nun durch den Luftschacht, holt Euch die **Wolf-Münze** von den toten Soldaten bei S2 und werdet prompt ohnmächtig. In der Rolle von Claire erreicht Ihr nach einigen Metern einen Speicherraum mit Notizen. Erfrischt Euch und kramt das Valve-Rad aus der Kiste. Unter Euch ist ein Vorratsraum mit Munition, den Ihr über die Leiter erreicht. Mit dem Feuerzeug macht Ihr Licht, sackt die Munition ein und klettert wieder hoch. Benutzt jetzt den Lift abwärts und lauft durch die Kanäle. Nehmt die Karte von der Wand und weiter geht's in die sinkende Brüste. Den monströsen Spinnen entkommt Ihr durch Schnelligkeit; erreicht Ihr den Wasserfall S3, betretet Ihr die Abzweigung links. Annette, die Ehefrau von Professor Birkin, erläutert nun die Lage. Mit dem Valve-Rad senkt Ihr nun die Brücke, nur um sie drüben wieder hochzuziehen. Nehmt die Extras und folgt dem Weg bis zum Stahltor. Am Anfang des Gangs hängt ein Gaszylinder, der Euch bei der folgenden Reptil-Attacke (S5) gute Dienste leistet: Auf der Flucht koppelt Ihr ihn ab und feuert auf das blechhaltige Maul. Zurück am Ende des Gangs findet Ihr die infizierte Sherry und die Münze. Steigt die Leiter hoch und nehmt links Memo und **Adler-Medaille** vom toten Arbeiter. Stellt den Ventilator auf der rechten Seite ab, hetzt durch den Schacht und wartet bis zum Wasserfall. Setzt beide Medaillen in den Automaten bei S3 ein und verläßt das Reich der Spinnen mit der Tram (S6).

## Das Umbrella-Labor

Die Tram aktiviert Ihr rechts am Pult, links ist der Eingang. Am Ziel der Reise findet Ihr rechts von der Leuchtkanone den Schlüssel für den Waffenschrank. Es folgt ein Mini-Labyrinth voller Zombies. Haltet Euch an der ersten Kreuzung links, dann findet Ihr eine witzige Waffe; rechts führt der Weg an eine Gabelung: Links eine Sackgasse mit Kräutern, rechts hoch zum Speicherraum.

Sammelt hier alle Gegenstände ein – Ihr braucht sie spätestens, wenn der Aufzug draußen nach unten fährt (der Schlüssel für das Pult liegt vorne im Führerhaus, Flame Rounds liegen in der Toilette). Seht Ihr draußen nach dem rechten, beginnt ein weiterer Monsterkampf mit Big Willie. Zurück im Führerhaus rettet Ihr Sherry und bettet sie im Labor-Speicherraum U1 auf die Pritsche. Nun stellt Ihr

im blau gekennzeichneten Ostflügel eine Hauptsicherung her (Labor U3), die Ihr im runden Zentralbereich U2 einsetzt und so den Stromfluß ermöglicht. Laßt über die "Main Area" in den rot markierten Westflügel, betretet aber noch nicht die Schleuse links sondern das Zimmer U4 rechts hinten. Holt die Notiz mit dem Paßwort, die Munition und aktiviert am Computer das **Anti-BOW-Programm**, nachdem Ihr die Sicherheitsnotiz studiert habt. Wenn Ihr die Pflanzenname in der Ecke mit Feuer verbrüht, führt Euch der Schacht in den Nebenraum U5 (Vorsicht

Lebensgefahr). Dort lagert Munition. Öffnet per Schalter die Schleuse, kämpft gegen staksige Pflanzenwesen und klettert über die Feuerleiter U6 nahe der Pflanzenmami ins Hauptlabor. Im Monitor-Zimmer befinden sich Karte, Kiste und Schreibmaschine. Verläßt den Raum und tretet in den Kernbereich ein: Der Waffenschrank birgt nette Überraschungen. Im Inneren (hier ist auch die Impf-Maschine) holt Ihr gegen unheimlichen Widerstand eine **Laborkarte**, die zwei Türen öffnet. In Birkins Mottenverseuchtem Raum loggt

Ihr Euch als "GUEST" ein. Eine Ecke weiter gibt Euch die geschwächte Annette eine Anleitung für das DEVIL-Serum. Im blauen Ostflügel habt Ihr mit der Codekarte den Raum U7 geöffnet. Dort könnt Ihr mit Hilfe der leeren Cartidge an der umlagerten

VAM-Apparatur den **Basis-Impfstoff** zusammensetzen. Nicht vergessen, es nach



Der G-Virus in Aktion: Versuchskaninchen William durchläuft mehrere Mutations-Stufen.

der Synthese einzustecken! Bei richtiger Beleuchtung erkennt Ihr auch die **MO-Disk**. Mitnehmen! Hinter der Schleuse registriert Ihr Euch, um beim zweiten Szenario Zugang zum gesperrten Raum zu erhalten. Das Base-Vaccine veredelt Ihr bei der Impfstoff-Maschine im Kernbereich des Labors ganz unten zum **Gegenmittel**. Nach der entsprechenden Vorbereitung an der Kiste im Monitor-Raum (stopft Euch die Taschen mit Munition und Kräutern voll) wagt Ihr den Endkampf: Die MO-Disk öffnet die Schleuse, durch den Schalter rechts am Lift erscheint Birkin. Nach einer weiteren Mutation (kommt den Stacheln nicht zu nahe) schafft Claire die Flucht mit dem Zug... und Leon ist ebenfalls an Bord! Herzlichen Glückwunsch!

## Das B-Szenario wartet...

Die beiden B-Szenarios enthalten neben unterschiedlich platzierten Gegenständen im späteren Spielverlauf auch neue Örtlichkeiten. Als kleine Einstiegshilfe sei Euch verraten, daß Ihr mit dem **Kabinenschlüssel** den Außenbereich der Polizeistation betreten könnt, und das **Ventilrad** im Büro E5 herumliegt. Erschreckt nicht allzusehr, wenn plötzlich in bisher sicheren Gebieten die Hölle losbricht, und laßt Euch vom Golem bzw. Tyrant nicht aufhalten. Spart lieber Eure Munition, erst gegen Ende des Spiels könnt Ihr Euch diesem Hünen stellen.

Die **Einhorn-Medaille** befindet sich in der Eingangshalle der Polizeistation im ersten Stock, und beim Erreichen des Umbrella-Labors solltet Ihr nicht vergessen, eine Kiste in die richtige Position zu schieben. Seid schließlich auf einen deutlich verschärften Showdown am Fluchtzug vorbereitet: Verballert Eure Munition nicht gleich am ersten Endgegner – das dicke Ende in Form von William's letzter Mutation kommt erst noch, wenn Ihr Euch in Sicherheit wähnt... *cb*

**Ihr habt Levelkarten gezeichnet und sie mit Anmerkungen versehen? Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, schickt sie uns auf weißem Papier (kein Karo, keine Bleistiftzeichnungen). Für digitale Karten auf Diskette sind wir besonders dankbar: Mit TIF- und PCX-Files send Ihr bei der nächsten Gewinnerziehung dabei.**





## BIG MOUTH

April, April: Natürlich kann die neue "010498"-Playstation (siehe News in MANIAC 5/98) keine Kopien erkennen – eine solche Versionsnummer existiert nur in den Köpfen übermütiger MANIACs. ### Unsichere Saturn-Lage in den USA: Nachdem einige Internet-Dienste berichteten, der Saturn-Verkauf in den USA werde zum April eingestellt, dementierte Sega prompt. Gerüchte besagen, ein vorlauter Sega-Mitarbeiter habe interne Pläne zu früh ausgeplaudert... ### Die neue Sega-Konsole soll grundsätzlich mit Modem ausgestattet sein. Außerdem sind die völlig neu designten Joypads mit einem kleinen LCD-Bildschirm versehen. Europäische Entwickler zeigten sich bei ersten Präsentationen angetan und erhalten in diesen Tagen weitere technische Unterlagen.

Benedikt Schüler  
(Marketing Manager  
Electronic Arts GmbH)

## In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

### 1. FIFA Soccer (EA, 1993-1998)

Die Bundesliga ist aufgelöst? Mit "FIFA" kein Beinbruch. Die erste 16-Bit-Version konnte mit Gameplay fesseln. Auf dem 3DD wurde gezeigt, was auf 32-Bit machbar ist. Wenn Werner Hensch in "FIFA 98" dann kommentiert "...hat er wohl kommen sehen", kann die Welt ruhig untergehen.

### 2. Hellfire (NCS, 1992)

Wer geht eher in die Knie – der Prozessor oder die eigene Konzentration? Neben "Hellfire" sind Spiele wie "Gnoug", "Alester" oder "Thunderforce 4" ein Garant für mein Arcade-Feeling. Keiner der neuen Titel auf "überlegener" 32-Bit-Technik hat diesen Spielspaß bisher umsetzen können.

### 3. Dune 2 (Westwood, 1994)

Die Mutter aller Echtzeitstrategiespiele auf dem Mega Drive. Bei einer Atmosphäre passend zum Weltuntergang wünsche ich mir, als Sandvurm wiedergeboren zu werden. Das Modul – mit deutscher Sprachausgabe – gehört vor jeder Endzeit-Katastrophe ausgepackt.

## erscheint am 6. Mai

übertrendenden Playstation-Rennspiels und haben ein **passendes Goodie** im Heft – schnell zugreifen, bevor die MANIAC ausverkauft ist. Wer den irdischen PS-Freuden wenig abgewinnen kann, der wagt sich mit einer neuen **Darius**-Version in das Alien-verseuchte Sony-Universum oder kilt in **B-Movie** 50er-Jahre-Ufos (Bild). Saturn-Freunde wiederum finden im Import-Testteil interessante **Japan-Neuheiten** – vielleicht traut sich auch eine PAL-CD in die Redaktion. Apropos Japan: Winnie präsentiert seinen "Tokyo Game Show"-Nachschlag mit sachkundigen Infos über die **32- und 64-Bit-Knüller des Jahres**. Das MANIAC-Testlabor brütet währenddessen über **Road Rash 3D**, **Forsaken 64**, **Wetrix** und einem halben Dutzend neuen Fußballspielen. Und nicht vergessen: Ollis **Last Resort**-Tips auf knapp **20 Seiten** halten so manchen lebensrettenden Hinweis parat...



## Anzeigen-Galerie

### Werbebotschaften, die uns besonders auffielen

Statt der üblichen Standard-Kampagnen dominiert bei japanischen Werbeprofis der Humor: Links ein streng geheimes Briefing für "Tomb Raider 2"-Einsätze, rechts die Folgen der "Nagano"-Hysterie.



Worauf stehen  
Eure japanischen  
Spiele-Kollegen,  
und wann  
erscheinen die  
Fernost-Hits  
in Deutschland?

1	Resident Evil 2 Capcom	Action-Adventure Mai
2	Gran Turismo Sony	Rennspiel Mai
3	Bust-a-Move: Dance Enix	"Interaktive Musik" nicht geplant
4	Winter Heat Sega	Sport erschienen
5	Bombberman World Hudson	Action nicht geplant
6	Chocobo No Dungeon Square	Rollenspiel nicht geplant
7	Panzer Dragoon Saga Sega	Rollenspiel Mai
8	Everybody's Golf Sony	Sport Mai
9	Tomb Raider 2 Eidos/Victor	Action-Adventure erschienen
10	Pocket Monster Nintendo	Rollenspiel Herbst

Die Beliebtheits-"Top 10"  
zählen wir aus der  
"Famicom Tsushin", mit  
über 500.000 Lesern pro  
Woche das meistverkaufte  
Spielemagazin der  
Welt. Die Deutschland-  
Veröffentlichungen  
basieren auf den  
Angaben der hiesigen  
Firmenvertretungen.





# timeshock!

Sobald der  
Zeitkristall  
zerspringt,  
finden Sie sich im  
Alten Rom.

Ihre Mission: Setzen  
Sie den Zeitkristall  
wieder zusammen - dazu  
reisen Sie durch vier  
verschiedene Zeitzonen, in  
denen einige Aufgaben auf  
Sie warten!



- Je nach Spielstärke stehen vier unterschiedliche Spielmodi zur Verfügung
- Richtig spannend wird es, wenn zehn Bälle gleichzeitig im Spiel sind!
- Geniale Grafik mit einer Auflösung von 512 x 512
- Zahlreiche Animationen, Magno-Lock und weitere super Effekte lassen den Flipper so richtig heiß laufen
- Noch mehr Abwechslung durch Spiel-im-Spiel auf der Dot-Matrix
- Superfetziger Soundtrack in Dolby Surround

Wann sind Sie reif für die internationale Rangliste auf der Empire-Website?



**empire**  
INTERACTIVE

[www.empire.co.uk](http://www.empire.co.uk)



**timeshock!**



powered by



D-OFFICE

# GOLDEN GOAL 98

BETTER THAN LIVE

COMING SOON



TAKE 2

Z-AXIS